
FF IX最後秘密一一公開!!
Game Players magazine
遊戲誌
133
2000.08.12
專題
老翻做就DC熱潮橫掃本港!
徹底攻略
特撮冒險活劇Super Hero烈傳
F355 Challenge/Armore Core 2
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
SORCEROUS STABBER ORPHEN魔術士奧法
PERSONA 2罰/Sentimental Graffiti 2
隨書附送
遊戲誌動感VCD
GRANDIA II銀之白光時代
薩爾達傳說 姆莎拉之面具 完全攻略合訂本
真・完全GUNDAM史
SDガンダム
GGENERATION-F
ジージェネレーション・エフ
售價港幣35元正
4 895011 311339
© BANDAI 2000
© 創通ージェシー・サンライズ


Hyper PC Player 與 台灣帝技爺如
聯手合作第一擊
聖章 女神伝説
Holy History~Legend of Goddess
全港率先試玩版
請鎖定
HYPER PC PLAYER
電腦遊戲園地
第六十四期
二千年八月十二號準時同你見面
和你一起到米迦大地體驗女神傳說！

編輯揭示板

行動緩慢的小璘——

☆沒想到今期的稿可以做得這麼慢的…
☆還有10多頁的同人誌稿未畫…(姐姐在身後奸笑著了…)
☆這全也是因為貪玩、睡所致…(但小璘絕不是豬！)
☆相信下期會好一點的了…

睡魔急Call的MARKS

經過數日來不斷「通頂」(當中有一些不是為工作)而令到筆者現在十分十分想睡覺，Z…Z…Z……Z…………。此外，筆者同樣亦經過兩個星期UPGRADE大行動，居然出現了一台全新的電腦。(原本打算更換數件硬體，但最後因為這樣因為那樣而變成這樣，明不明白？)

飲恨金星………之時雨話

◆在上個再上個星期六於金星舉行之《VOOT》比賽，不知是筆者好彩定唔好彩，居然拿了個「緊頸四」(仲要係雙殿軍)。不過都叫做輸得心服口服，而且見到大家實力咁高，筆者已經非常高興。
◆玩完《ARMORED CORE》再玩《VOOT》，方知道TWINSTICK真是個偉大的設計。
◆《DIABLO 2》生活繼續，今次是玩野蠻人。WW好勁，不過在1.03後弱化了……
◆《LOVE HINA 8》和《棋魂 8》好好睇，大家買左未？

落入趕稿地獄的隨風話一

◆神呀！請多給我一些時間吧！
◆稿頭時終於病了，足足燒了兩、三日，一百零三度幾…(好像每年也會燒一次…)
◆同人誌的稿，還未趕…
◆答應朋友的事，還未做…
◆看來，隨風不病死也會被追殺…
◆不過，又有好多不設實際的事想做…
◆點算…點算…點算…？

墮天的MS話——

◆終於都放假，但並不代表可以輕鬆下來…因為不知道會有甚麼事發生…(其實心中有數，而且還發生著…)
◆「神」出錯了，便命大天使們收拾殘局…最初、大天使依照「神」的指示工作，久而久之、漸漸發覺「神」的錯處…這時大天使們就只有兩條路選擇，一是成為「神」的共犯，二是成為墮天使，否則只有接受「斬翼」這種極刑。不過成為共犯的話，也不會得到「神」的承認，因為「神」就只有祂一個。(取材自「天使禁×區」)
◆以下是一個有趣的故事--
「你應該為自己的將來打算…」A君向B君說。
「我是一個沒有將來的人，因為我所有的將來都被人奪去…」B君回答道。
「你不積極去爭取又怎會有將來呢？」B君說：「對！我有積極爭取…而且還很努力…但最後卻毀於別人手上…」
「這代表你不帶眼識人，那只好從頭來過…」B君再說：「不！我並不想認識那人，只是那人是我的親人罷了…而且過去就是過去，時間永遠不會回來…」
聽完此話的A君無話可說，世上又怎會有人毀掉自己親人的將來呢？這位B君真是不可理喻。

SAKURA KI的罪與罰

當寫這段說話的時候，在下已經氣弱游絲，因為過去的數個晚上，在下只是睡了不足五小時。在下因為大意的關係，把重要的資料從電腦中洗掉，令到在下便了趕數天的稿。這便是上天在下的罰。不過最重要在此多謝MARKS和痴心的幫忙，真的十分感激。在下已經十分眼了，下次再說.BYE BYE

心語

◆筆者要在此處跟各位讀者賠個不是，皆因在上期中小弟所寫的《CAPCOM VS SNK》之中，RYO出暫烈拳的相片刊登錯了別的一張，實在抱歉。如真的不知道暫烈拳是什麼樣的絕招的讀者，可自行到各大遊戲機中心中玩《北斗之拳》便可略知一二。如能連發打出70拳以上「奧義成功」者，都應該有資格跟Robert「隻揪」的了......
◆上期「老殘遊戲」講述經典動作GAME《雙截龍》，在下還有一點由於版位有限在文中未有提及，就是《雙》的BGM。那首TITLE畫面及最後一關的主題配樂，我每次在心中奏起的時候都給予我有一種「差滿電」的感覺，那種令人吭奮的Melody，實在比到我無窮的能量，在逆境中掙扎求存......

突破極限！內心的虎王甦醒了！

◆救世主是需要突破自己的極限兩三次才像樣。
◆漫畫節來臨了，可是我還沒有時間去......很想念小賢啊～
◆今期的時間差不多也是座在IKI的位置，很感謝他的幫忙！
◆救世主小悠被捲入黑暗的G GEN-F空間之中，失去了良心的他能不能成功脫出呢？
◆在世界崩壞的時候，救世主、怪獸、瘋女、天使和死靈術士等同伴失去了ViVi的力量後，正邪的平衡崩潰了，人們也迷失了自我……
◆我發現天使也有極其邪惡的一面呢～
◆而風兒原來也是個十分XXXX的女孩子來………

進入銀之白光時代的咸旦仔

◆雖然以有很多相機在家，但最後也忍不住去買了一部數碼相機回來。數碼相機真是一件非常方便的攝影工具，但其質素卻此中不及底片出來的好，希望將來會有些更高質素的數碼相機出現啦！
◆今次是筆者首次編寫攻略別冊，心情實在有點兒緊張呢！
◆終於安裝了頻，速度真的快得緊要呀！現在才真正感覺到上網的樂趣！
◆Super Hero一隻令玩者玩得非開心的遊戲，雖然四百幾元但能看回童年時喜愛的英雄和聽到他們的音樂都算是值得的。(可惜無時間玩)
◆這兩個月真的多遊戲推出，要買齊心愛的遊戲也不是一件易事。(將所有錢全部拿來買GAME，那樣的話便很快升仙了。)
◆要工作了，下期再見！

IKI話：「？？‥‥？」

◆為何會這樣‥‥
◆到底是我一直以來也搞錯了麼？
◆萬一，這是真的‥‥那我過去所做的一切‥‥
◆如果是這樣，只怕我只好像昔日那樣的‥‥
◆雖然這樣做不太好，但那怕是唯一對過去的一丁點補償‥‥
◆非常對不起‥‥
◆我不知道‥‥但至少我仍想相信女友及一班好友所相信的‥‥對罷？
◆也許這的確沒有答案，但我還會相信「希望」及「未來」，雖然那樣很痛苦‥‥可是連這些也放棄的話，我們還可以剩下些甚麼？
◆「在戰場上絕不能鬆懈，面對敵人一定要冷酷無情‥‥」那麼，現在的我的確沒資格當戰士，更遑論甚麼男子漢‥‥





VOL.133

隨書附送2大攻略別冊+
遊戲誌動感VCD

GRANDIA II銀之白光時代
薩爾達傳說 姆莎拉之面具 完全攻略合訂本

遊戲誌專題

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

GP樂園

OTHER



2000年08月12日

GAME INDEX

（以遊戲類型及筆順排序）

遊戲類型解說

- ACT .... 動作遊戲
- ARPG .... 動作角色扮演遊戲
- AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
- ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
- FIG .... 對戰格鬥遊戲
- PUZ .... 智力／方塊遊戲
- RAC .... 賽車遊戲
- RPG .... 角色扮演遊戲
- SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
- SOC .... 足球遊戲
- SPT .... 體育運動遊戲
- SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
- STG .... 射擊遊戲
- TAB .... 桌上遊戲

職業特攻隊

攻略研究所

NOTES FROM EDITOR

近日有很多「正」GAME推出，這個暑假一定不會悶了！《Armored Core 2》、《真三國無雙》、《Grandia II》…還有《SD GUNDAM GGENERATION-F》…真是放多幾個暑假都不夠。但亦因為這樣，在市面上亦推出不少沒有版權的攻略本……這個不得不承認，它們的速度超快，不過質素就不能得到保證，始終沒有「快而詳盡」的道理。(MS)

次回預告

DRAGON QUEST VII全面剖析

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓　電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆責任編輯／MS
◆執行編輯／時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、IKI、悟空、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔、小悠、痴心
◆特約筆者／赤目黑龍、阜林三郎、非洲
◆封面設計／ANDY LEUNG
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業榭福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社　地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座　電話／2720-8888

Game Players 遊戲誌 改革號

Spec:

Mobile IntelR PentiumR III Processor 600 MHz featuring IntelR SpeedStepTM Technology

IntelR 440ZX AGP Chipset

64 MB SDRAM (Max : 256MB)

12 GB Hard Drive

10.4" (26.4cm) XGA TFT colour display, Resolution : 1024 x 768 (16 million Colours)

NeoMagic MagicMedia 256XL+ 128 bit accelerator chip (NM2380) with 6MB VRAM

頭獎（1名）

Sony Vaio PCG-SR9G/T

手提電腦一部

連環大抽獎！！

遊戲誌終於改革啦！

不知道你們覺得我們的表現如何呢？為了報答讀者們一直對我們的支持，我們決定送出總值達10萬元的禮品給各位讀者！立即寄信來吧！

參加辦法

只要集齊131、132和133期遊戲誌內的印花，然後貼於133期內的參加表格，連同個人資料寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「遊戲誌改革號連環大抽獎」便可，而截止日期為8月20日，以郵戳為準。

二獎（3名）
PlayStation 2 一部

三獎（5名）
Dreamcast 一部



五獎（10名）
SEGA 電子狗一隻

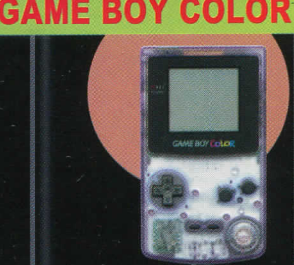
四獎（5名）
踏板車一部



七獎（10名）
WONDERSWAN 一部



六獎（10名）
GAME BOY COLOR 一部





特別獎PS篇
（20名）
日本原裝遊戲一隻

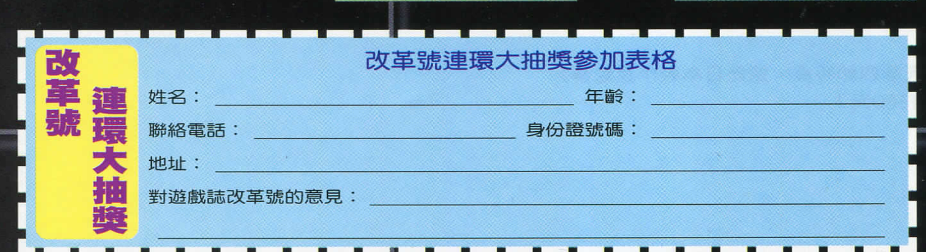


特別獎PS2篇
（20名）
日本原裝遊戲一隻



特別獎DC篇
（20名）
日本原裝遊戲一隻

安慰獎（50名）
精美遊戲海報一張



改革號 連環大抽獎

改革號連環大抽獎參加表格

姓名：＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿

對遊戲誌改革號的意見：＿＿＿＿

印花
Game Players 遊戲誌
133期
註：此印花不得使用影印本

註：送出的原裝遊戲可由得獎者自己任意選擇，其日本價格須於6800日圓以內，但本刊保留一切因缺貨而要送出另一遊戲之權利。

Gameplayers.com.hk
TV & PC Game攻略全面起動！！

PC Game
《新絕代雙驕二》正式版「花無缺篇」攻略，絕非其他試玩版攻略可比！(01)
《科隆戰記外傳一一創世啟示錄》名作新章破關解說 (02)
《殖民計劃2》勝利關鍵Q & A，助你成為殖民霸主！(03)
《夢幻模擬戰 III》故事式完全攻略，始動！(04)

TV Game
《真・三國無雙》真・戰鬥系統全解說 (05)
《GRANDIA II》詳盡劇情攻略，率先啟動！(06)

Online Game
《Raynegard》
全香港第一手《Raynegard》的資料！所有Game迷都應該期待的大作！(07)

SDガンダム GGENERATI



GAME STORE

PlayStation《DINO CRISIS 2》(08)
連獨家中文限量版攻略本（JJ親自執筆及監修）
預定9月發售。現已接受預訂，只售港幣390元！

Dreamcast《CAPCOM VS SNK》(09)
連「特別版」中文攻略本（KOTARO與天草四郎時貞，遠赴日本製作及監修）
9月6日發售。現已接受預訂，只售港幣380元！

數量有限，欲購從速！







GPM NEWS NETWORK

TEXT：SAKURA KI

日 SEGA缺席Tokyo Game Show Autumn 2000?!



根據日本的消息報導,SEGA將不會把重點放在Tokyo Game Show Autumn 2000.但這並不代表說SEGA不會在秋季東京GAME SHOW中展覽任何物品.根據SEGA廣報部所透露的情報.由於SEGA會在東京GAME SHOW的會場附近其中一間酒店裡舉行以Dreamcast網路功能為主題的展覽,但目前仍沒有關於這個展覽的情報.另外,據了解在GAME SHOW的會場上,仍會有SEGA的展覽廳,不過內容並不會包括對應網路的遊戲.至於東京GAME SHOW的舉辦單位CESA仍未對SEGA的立場作出反應.但到目前為止還有SQUARE仍沒有報名參加GAME SHOW.(SAKURA KI)

港 盈科數碼收購JALECO

香港新興高科技行業筆盈科數碼動力,她們一向也會對一些優質的高科技公司進行收購的工作.在8月9日傳出有關盈動會收購日本遊戲製造公司JALLECO,根據JALIECO東京本社社長金澤義秋表示,盈動會以大約2000億日圓的資金,以第三者身份入股JALIECO,盈動將會成為JALIECO最大的股東.至於盈動今次收購的目的和日後會否藉此收購的行動,染指蓬勃的遊戲等的問題.由於仍未有正式公佈的關係,因此現在仍未清楚.不過以盈動一向的方針來看,如果這次的收購後可以達到公司的經濟效益的話,並不會排除會向其他的遊戲公司進行收購行動.(SAKURA KI)

日 大量對應DC的周邊將會傾巢而出



由於DC在各地的銷售成績也十分理想，市場佔有率已經得到一定的擴張，一些主機周邊開發便看準這一點，準備為DC開發一些專用周邊。雖然那些周邊並非官方正式受權，但對於一眾遊戲迷而言，著眼點只會在實用不實用的層面。首先出現的是大量高容量的記憶卡，有4MB、8MB，實用程度非常之高，受到不少玩家的垂青。另外還有令DC能使用PS手制的轉換器，也大受歡迎。而據了解在往後的日子應該還有大量不同種類的產品會出現，究竟屆時會不會有一些令人驚喜的周邊會出呢？大家不妨拭目以待。(gameplayers.com)



美 PS2歐洲延期發售

在世界向地也掀起熱潮的PS2，本預定10月26日登陸歐洲，但因為一些問題要延期至11月24日。SCE表示由於日本本土現時對PS2需求殷切，所以PS2的主機將會暫時集中在日本發售。不過在一本英國遊戲雜誌的報導卻跟SCE的有所出入，文中今次延期的原因主要是因為歐洲的市場對PS2的需求十分之大，SCE方面希望能夠確保有足夠的貨源，所以選擇將推出發售日期押後云云。但姑勿論SCE的真正原因是什麼，是次的延期事件已經引起了歐洲PS2 FANS的不滿，而且對比DC遲起步的PS2而言，這個決定或者會帶來負面的影響也說不定。(gameplayers.com)

日 NINTENDO SPACEWORLD 2000速報

由8月25至27號舉行的「NINTENDO SPACEWORLD 2000」中將會展出的遊戲名單已經公開了。除了有全球鎖量最高的主機GAME BOY COLOR的作品之外，還有N64的作品展出。不過最震撼的是在這次的展覽會中，會有GAME BOY ADVANCE的作品出現，而且還可以供給各位來賓試玩，這真是一個天大的好消息。但是有一個天大的壞消息同時發生。之前一直被稱為DOLPHIN的新主機STARCUBE，將不會在這個展覽會中出現。不過這並不代表這部比PS2更強勁的主機又再不能亮相。但有謠傳NINTENDO SPACEWORLD 2000舉行的前一天，任天堂將會在記者招代會中向外界公開。不過慨然未能証實的消息，用時間便可以找到答案。不過有GAME BOY ADVANCE的試玩，這個展覽會也是值得一去的。(SAKURA KI)

GAME BOY ADVANCE

製造商	遊戲名稱
NINTENDO	MARIO KART ADVENCE
	黃金之太陽
	NAPOLEON
	KURA KURA KURURIN
KONAMI	WAI WAI RACING ADVANCE(暫稱)
	SILENT HILL(暫稱)
	GOLF MASTER(暫稱)
HUDSON	桃太郎祭

NINTENDO 64

製造商	遊戲名稱
ASMIK ACE ENTERAINMENT	WWF WRESTLE MANIA 2000
CAPCOM	ROCKMAN DASH
KONAMI	Dance Dance Revolution featuring Disney Caractors(暫稱)

GAME BOY COLOR

製造商	遊戲名稱
任天堂	DONKEY KONG 2001
	傳說之STAR FIRE(暫名)
	POKEMON DE PANEPON
	怪人ZONAH
	撒爾達傳說 不可思議樹之果實 大地之章(暫稱)
	處處倉太郎 朋友大作戰中
	TENNIS GB COLOR(暫稱)
ASCII	WIZARDRY
	WIZARDRY II・尼路加明之遺產
	WIZARDRY III・鑽石之騎士
ATLUS	真・女神轉生 DEVIL CHILDREN(黑之書)
	真・女神轉生 DEVIL CHILDREN(赤之書)
ALPHA STAR SOFT	KOTO BATTLE
	GIMMICK LAND
EPOCH	SILVERIA FAMILY 2(暫稱)
角川書店	六門天外 MONGORE NIGHT GB
CAPCOM	ROCKMAN ×CYBER MISSION
GAPS	BOON BOON CABOON
KING RECORD	新世紀福音戰士麻雀補完計劃(暫稱)
KOTOBUKI SYSTEM	大力
KONAMI	DANCE DANCE REVOLUTION GB2(暫稱)
	POP'N MUSIC ANIMATION MELODY
	POP'N MUSIC DISENY CHAINS(暫稱)
	AIR FORCE DELTA
	MINI GAME你好嗎(暫稱)
	BEATMANIA GB GACHA MIXS 2
COMPLE	POCKET PUYO PUYO-N
CYBER FRONT	電車GO！2
	WING
	POCKET COOKING
JORDAN	HOP'N HOP
	倉鼠俱樂部2
	倉鼠俱樂部 合計中
STING	團團轉與好朋友(暫稱)
SMILE SOFT	攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION
	攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION
TAKARA	BRAVE SAGA新章ASTARIA
TECOM	所羅門
NAXAT	來玩PUZZLE吧!
	我的渡假屋
HUDSON	GRANDIA PARALELL TRIPERS(暫稱)
VICTOR	牧場物語GB3 BOY・MEET・GIRL
MEDIA FACTORY	SUPER ROBOT PINBALL
RAY UP	GON太之火熱大冒險

日 PS2出貨量已達300萬部

根據SCE最新公佈的數字顯示，Playstation 2在自3月4日發售以來，在日本國內的總生產出貨量已達300萬部，與Playstation推出時的情況相比，總出貨量超出4倍之多。現時正在開發中的Playstation 2遊戲數目有超過4百個，而在今年內推出的遊戲數目亦有200個以上。(gameplayers.com)

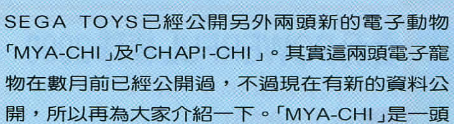
日 專用MP3 PLAYER「SONG-PRO」將於9月有售



在5月份的E3遊戲博覽會裡面，美國的廠商展出了這部名為SONGBOY的GAMEBOY專用MP3 PLAYER。自有關報導刊出之後，一直有不少網友都來信來查詢這部SONGBOY的詳情。現在我們終於得到最新的情報，所以便第一時間再和各位跟進。原名「SONGBOY」的GAMEBOY專用MP3 PLAYER已正式命名為「SONG-PRO」並預定於今年9月正式公開發售，售價為$79美元。另外在這部「SONG-PRO」推出的同時，更會有一部名為「SONG-PRO JUNIOR」GAMEBOY專用MP3 PLAYER的簡便型號推出。這部「SONG-PRO JUNIOR」無論體積和重量方面就和一盒普通的GAMEBOY遊戲盒帶沒有分別，不過功能方面當然會比原本的「SONG-PRO」簡陋得多啦。首先「SONG-PRO JUNIOR」並沒有內置記憶，而是需要依靠外置的SMART MEDIA CARD的存取歌曲資料。另外「SONG-PRO JUNIOR」亦沒有任何接連電腦的介面(gameplayers.com)，所以使用起來當然沒有那麼方便啦。而售價方面當然會便宜得多啦。

日 SEGA TOYS的新機械軍團參上





早前大受小朋友歡的電子狗POOCHI雖然還在市面上熱賣中，不過SEGA TOYS已經公開另外兩頭新的電子動物「MYA-CHI」及「CHAPI-CHI」。其實這兩頭電子寵物在數月前已經公開過，不過現在有新的資料公開，所以再為大家介紹一下。「MYA-CHI」是一頭電子貓，據了解在人功智能方面會比POOCHI更出色。它會因應主人與它玩的次數而作出不同的模式轉換，那當然是多跟它玩會好一點。而「CHAPI-CHI」則是一頭鳥型電子寵物，它也會隨主人對它的育成程度而作不同的性格轉變，不過最特的是它會有4種不同的型態，分別是CLASSIC鳥、童謠鳥、ROCK鳥及演歌鳥，而當然不同的鳥所唱的歌曲也會不同。這兩頭寵物會在9月30日發售，售價是每頭2980日圓。(gameplayers.com)

日 PS2『FIFA 2001』最新開發畫面公開!



繼『FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP』之後，開發商EA(ELECTRONIC ARTS)再為PS2推出『FIFA』系列足球遊戲，今次的名字是『FIFA 2001』!開發商上次邀請了日本國寶中田英壽為遊戲負責MOTION CAPTURE(動態擷取)的工作；在新一集的『FIFA』中，模特兒已改由德國老將馬圖斯充任，而整個MOTION CAPTURE工序已經在今年四月於加拿大完成。另外，開發商亦邀請了多位世界著名球星作為今集遊戲的顧問，當中包括荷蘭國腳戴維斯、曼聯暨英格蘭中場史高斯、以及法國國腳亨利等等．遊戲予定於今年10月發售；同一時間發售的還包括PC和GAMEBOY版本。(gameplayers.com)

日 SCEI與DoCoMo的合作



雖然這件在事在SCEI公開PSOne時已經看到了端倪，不過詳情一直未有公佈，而今次雖然也不是詳細內容，不過具體的計劃已經明確。SCEI與NTT DoCoMo的合作計劃，主要是有關PS與iMODE的連動及相關服務。而連動的方法，是依靠一條接續CABLE，這條CABLE則是由SCEI方面負責發售。另外，W-CDMA這種新的手提電話制式，與PS作出同類型連動的計劃也正在檢討中，看來SCEI是有心爭取這方面的市場。而有分析家透露，SCEI是不想在遊戲主機網路市場上與SEGA正面衝突，而作出這樣的安排。不過當然也有人士表示否定，但無論如何，這樣的計劃確是造福了我們遊戲迷一族。(gameplayers.com)

美 MS投入5億美元為X-BOX開路

沉默了一段時間的怪物主機X-BOX，最近又再一次活躍起來。Microsoft的發言人表示，將會投入5億美元(約38億港元)，用作X-BOX在市場推廣及宣傳之用。這程度的金額，絕對是曠古爍今，而且以遊戲主機的宣傳費而言，便更加是天文數字。有關方面表示，這次投入5億美元作市場推廣及宣傳，主要是針對X-BOX要在明年秋季才可以開始發售這個原因，雖然主機的設計已經完成，但機身的外觀依然未有定案，而且MS對首批遊戲的質素十分重視，所以在製作上可能會相當費時，而X-BOX又是這麼一台強勁且嶄新的遊戲主機，相信遊戲的製作會有一定的難度。而據MS遊戲部門的高級副經理ROBBIE BACH表示，由於X-BOX是一台全天候的遊戲主機，所以在銷售對象上，將不希望只侷限在遊戲迷的層面，MS的目標是希望一些不常接觸遊戲的人也加入遊戲迷的行列，從而令到遊戲市場能進一步的擴大。另外一提，X-BOX現時已經確定會有200家以上的第三廠商為其開發遊戲，而在遊戲主機推出當日，暫定會有30個遊戲同日發售。(gameplayers.com)

日 速報!GScube開發中機體特急公開



早前本網已經為大家報導過有關SCEI正在著手開發「GScube」一部比PS2強十倍以上的實時電腦動畫編輯工作台(REAL TIME CG & ANIMATION EDITING WORKSTATION)，並打算在美國新奧爾良(NEW ORLEANS)舉行的「SIGGRAPH 2000」展覽會上展出云云。現在「GScube」最新珍貴照片和有關它的第一手資料，當然以第一時間向廣大報導啦！左邊的三張相片便是開發中的「GScube」在展覽會展出時的模樣。值得留意，展出中的「GScube」是連接有PLAYSTATION專用手制，而從另一張相片中大家亦可清楚看到它那開發中的底板設置。單看外觀，根本無人能夠清楚了解這台「超級電腦」是否真如開發商所言般厲害。雖然仍處於開發階段，但會上SONY亦讓「GScube」一顯身手；以它現有的機能，播放由三間著名電影特殊效果製作公司提供的多個片段。這三間公司分別是有份參與電影《MATRIX》製作的「MANEX VISUAL EFFECTS」、「PACIFIC DATA IMAGE」、與及正負責動畫電影《FINAL FANTASY》製作的「SQUARE USA」。看過片段的人都對「GScube」的機能讚口不絕。下表中詳列有開發中「GScube」的各項硬體設定資料，相信可以讓大家更清楚了解這部未來機體的底蘊。(gameplayers.com)

GPM Data Ranking

GPM香港銷售榜

1



GRANDIA II
Dreamcast／RPG
GAMEARTS
8月3日
6800日圓

2



Virtua Athlete2K
Dreamcast／SPT
SEGA
7月27日
5800日圓

3



SD GUNDAM G GENERATION-F
PlayStation／SLG
BANDAI
8月3日
7800日圓

4



TOMB RAIDER 4~THE LAST REVELATION
Dreamcast／AVG
EIDOS
7月19日
5800日圓

5





FINAL FANTASY IX
PlayStation／RPG
SQUARE
7月7日
7800日圓

GPM日本銷售榜

1

FINAL FANTASY IX
PlayStation／RPG
SQUARE
7月7日　7800日圓
兩週銷量：452,231

2



遊戲王 DUEL MONSTER'S III 三聖戰神降臨
GameBoy／ETC
KONAMI
7月13日　4500日圓
兩週銷量：406,948

3



MARIO TENNIS64
Nintendo 64／SPT
任天堂
7月21日　6800日圓
兩週銷量：213,422

4



實況 POWERFUL 棒球 2000
PlayStation／SPT
KONAMI
7月19日　開放價格
兩週銷量：80,982

5

MEDAROT 3 KABUTO/KUWAGATA VERSION
GameBoy／RPG
Imaginner
7月23日　4300日圓
兩週銷量：80,243

香港讀者投票榜







1st	(DC)GRANDIA II(GAMEARTS)	128票
2nd	(PS)SD GUNDAM G GENERATION-F(BANDAI)	119票
3rd	(DC)Virtua Athlete2K(SEGA)	87票
4th	(PS)FINAL FANTASY XI(SQUARE)	43票
5th	(PS)J-LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000(KONAMI)	42票

日本讀者投票榜







1st	(PS)FINAL FANTASY VIII(SQUARE)	11686票
2nd	(PS)心跳回憶 2(KONAMI)	9565票
3rd	(PS)FINAL FANTASY IX(SQUARE)	6482票
4th	(GB)Pocket Monster金、銀(任天堂)	5659票
5th	(PS)Valkyrie Profile(ENIX)	5645票

※累積形式

※資料來源至日本遊戲雜誌「ファミ通」7/28~8/4號

香港期待榜

1st 上次第2位



SD GUNDAM G GENERATION-F
PlayStation
BANDAI
SLG
8月3日
7800日圓
143票

2st 上次第3位



DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們
PlayStation
ENIX
RPG
8月26日預定發售
7800日圓
104票

3st 上次第4位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎
Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
68票

4st —



鬼武者
PlayStation 2
CAPCOM
AVG
預定11月發售
價格未定
59票

5st 上次第5位



Dino Crisis 2
PlayStation
CAPCOM
AVG
9月13日
5800日圓
56票

日本期待榜

1st 上次第1位



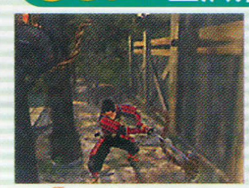
DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們
PlayStation
ENIX
RPG
8月26日預定發售
7800日圓
5899票

2st 上次第2位



FINAL FANTASY X
PlayStation 2
SQUARE
RPG
2001年春季預定發售
價格未定
3058票

3st 上次第5位



鬼武者
PlayStation 2
CAPCOM
AVG
11月預定發售
價格未定
1267票

4st 上次第4位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎
Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
1224票

5st 上次第9位



BIO HAZARD 0
Nintendo 64
CAPCOM
AVG
發售日未定
價格未定
1071票

雙週推介



GUNGRIFFON BLAZE
PlayStation 2／STG
■GAME ARTS
8月10日
6800日圓

今期獎品

King of Fighter頸飾	1名
FF VIII鎖匙扣	1名

131期得獎名單

PlayStation頭布 1名
郭子希 Z832XXX(0)
Pocket Monster銀幣 1名
李志雄 K649XXX(4)
比卡超模型 1名
張家智 Z418XXX(3)

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic之堡2樓243-244號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下（中國旅行社側）

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

GPM Data Ranking表格

截止日期：8月19日

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者投票榜（不限遊戲數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港期待榜（不限遊戲數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿



COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 8 月 25 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

DC 主機優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 1980 購買 DC 主機套餐+ DC 遊戲《F355 CHANLLEGE》連 DC 法拉利軚盤

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

DC 軚盤優惠套餐
憑券到本店可以優惠價 $230 購買 DC 法拉利軚盤

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

PS 2 主機優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 3480 購買 PS 2 主機套餐+ PS 遊戲《FINAL FANTASY IX》(連 Vi Vi 公仔)

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

PS ONE 主機優惠
憑券到本店可以優惠價 $1250 購買 PS ONE 主機（加送 220v 火牛）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

法拉利迷優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 580 購買 DC 遊戲《F355 CHANLLEGE》連 DC 法拉利軚盤

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

名廠 SATURN 賽車擊優惠
憑券到本店可以優惠價 $90 購買 HORI 製 SATURN 賽車擊

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

《MG-2》FANS 必備！
凡剪下印花到本店購買《METAL GEAR 2-THE TRIAL DVD》可獲節省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

音樂 FANS 必備！
憑券到本店可以優惠價 $135 購買 PS 閃燈結他（可對應 PS 2）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

《FINAL FANTASY IX》遊戲優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 580 購買 PS 遊戲《FINAL FANTASY IX》(連 Vi Vi 公仔)

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

格鬥迷必備！
憑券到本店可以優惠價 $120 購買 PS／DC 兩用 JOYSTICK

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

PS《G-GEN》FANS 必備！
憑券到本店訂購買 PS 遊戲《SD GUNDAM G-GENERATION F》（日本版）可獲送原裝 POSTER

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

PS 大容量 SAVE 咭
憑券到本店可以優惠價 $80 購買 PS 8M 大容量 SAVE 咭

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

完全賽車感受
凡剪下印花到本店購買 DC 及 PS 兩用法拉利軚盤可獲節省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

我要法拉利！
憑券到本店可以特惠價 $ 275 購買 DC 遊戲《F355 CHANLLEGE》

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

PS ONE 你有冇買？
凡剪下印花到本店購買 PS ONE 主機可獲節省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

DC 主機優惠
凡剪下印花到本店購買 DC 主機（連 MODEM 及《DREAM PASSPORT》）可獲節省 $ 50 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

買 PS《CARD CAPTOR SAKURA》有優惠
凡剪下印花到本店購買 PS 遊戲《TETRIS WITH CARD CAPTOR SAKURA》可獲節省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

完全街機感受！
憑券到本店可以特惠價 $ 180 購買 PS 雙人大手擊「TWIN JOYSTICK」

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

HELLO KITTY 出現在 GBC
憑券到本店可以特惠價 $ 948 購買 HELLO KITTY 版 GameBoy Color 主機

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

PS 賽車擊優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 65 購買 PS「搶軚王」賽車擊（對應震動）

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

打機享受升級！
憑券到本店可以特惠價 $ 350 購買 PS 2 S-CABLE

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

PS2 主機優惠
憑券到本店選購 PS2 遊戲機主機可獲節省 $ 80 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

GB《櫻大戰》遊戲優惠
凡剪下印花到本店購買 GameBoy 遊戲《櫻大戰》可獲節省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

「TV SELECT」優惠
憑券到本店選購「TV SELECT」1 分 4 電視分插（對應 S 線）可獲節省 $ 10 優惠

錦輝電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 40 號舖

Game Players 遊戲誌

COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 8 月 25 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

Dreamcast 優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 1750 購買 HELLO KITTY 版 Dreamcast 主機（連 VMS、KEYBOARD 及 MODEM）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 勁作 RPG 優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 438 購買 DC 遊戲《GRANDIA II》(限定版) 或以特惠價 $ 338 購買《GRANDIA II》(普通版)

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

奧運熱潮

憑券到本店可以特惠價 $ 280 購買 DC 遊戲《VIRTUA ATHLETE 2K》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

POCKET STATION 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買 POCKET STATION 可獲節省 $ 15 優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS 軟盤優惠套餐

憑券到本店可以優惠價 $158 購買 PS 軟盤

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

保護 CD 免受刮花？

憑券到本店可以特惠價 $ 25 購買 1 SET 3 張遊戲保護貼紙（可保護遊戲 CD 免受刮花）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

GBC《櫻大戰》優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 518 購買 GBC 遊戲《櫻大戰》及《櫻大戰》步行器

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 大手掣優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 130 購買 DC 大 JOYSTICK（可連射）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS「最後之名作」優惠套餐

凡剪下印花到本店購買 PS 遊戲《FINAL FANTASY IX》可獲節省 $ 15 優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

NEO GEO POCKET 優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 350 購買 NPC 彩色主機（第 1 代）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

《遊戲王》咭你有無買？

憑券到本店可以特惠價購買《遊戲王》咭 VOL.1～7（一盒 $ 270）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

WS 機主必買

憑券到本店可以特惠價 $ 245 購買 WONDER SWAN 遊戲《SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT》(淨 GAME)

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

WS 主機優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 240 購買 Wonder Swan 主機

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

WS 遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 280 購買 Wonder Swan 遊戲《SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT》＋公仔

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 配件遊戲優惠

凡於本店購買DC配件可獲美麗優惠 VGA線 $59 VGA BOX $85 JOYSTICK $125

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 遊戲優惠

凡於本店購買下列 DC 遊戲可獲節省 $ 20 優惠《STREET FIGHTER 3 RD STRIKE》《Virtua Athlete 2K》《基力之野望》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

衰仔再臨！

憑券到本店購買 DC 美版遊戲《SOUTH PARK》及《SOUTH PARK RALLY》也可獲節省 $ 20 優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

Dreamcast 有買趁手

凡剪下印花到本店購買 Dreamcast 行貨主機套餐可獲節省 $ 30 優惠另
憑券到本店可以特惠價 $ 30 購買 Dreamcast S 端子線

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

我的 V.M.S.不夠位了！

凡於本店購買 DC 的 V.M.S.記憶卡可獲美麗優惠原裝 VMS $125「4M 版 VMS」(連電腦 CABLE) $119「2M 版 VMS」 $60

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

GameBoy 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買 Game Boy Color 主機（日本製）或各款套餐可獲節省 $ 10 優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

買 PS 著數多

憑券到本店購買各款 PS 套餐即可獲贈精美禮品

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

完全飛車感受！

憑券到本店可以特惠價 $ 248 購買 PS 軟盤＋精美禮品

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

POS 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買 POCKET STATION 即可獲贈精美禮品

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

SNK 帶機遊戲優惠套餐

憑券到本店購買 SNK 遊戲可以優惠價 $ 39 起

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

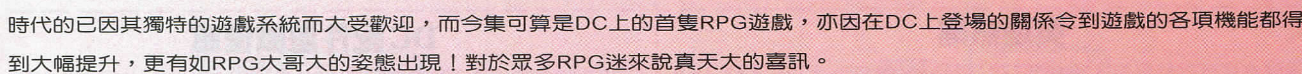
GRANDIA II

Dreamcast／RPG／GAME ARTS／6800日圓，7800日圓(初回限定版)




咸旦仔

出色的遊戲的定義，對於每個人來說都有所不同，不過說「GRANDIA II」是一隻非常出色的作品，相信大家都不會否定吧！在SS時代的已因其獨特的遊戲系統而大受歡迎，而今集可算是DC上的首隻RPG遊戲，亦因在DC上登場的關係令到遊戲的各項機能都得到大幅提升，更有如RPG大哥大的姿態出現！對於眾多RPG迷來說真天大的喜訊。



以FANTASY世界觀為故事題材的RPG遊戲，有些朋友可能會覺得已「過時」了，但對於由任天堂時代已玩RPG遊戲的朋友來說，這樣的故事才「像樣」呢！今隻故事的鋪排以及發展都製造得非常之有條理，絕不會像一些RPG遊戲般胡亂的堆砌出一個故事或像看電影多過打機的情況出現，再加上扣人心弦的故事情節，可以看到開發人員的誠意和心思。戰鬥系統方面繼續保留上集的獨特風格，如「Initiative Point Gage」和「AI Battle」等，令遊戲能繼續保留原有的色彩。而最令人驚訝的是在魔法效果方面，真想唔到一隻三百來元的遊戲竟能製作出如此流暢和高質素。不過遊戲也並非完美無暇，就如遊戲的耐玩性低，完成整個遊戲的時間也只須40小時左右，再加上遊戲的難度不高，以至遊戲未能達至十全十美的境界。雖然如此但此作絕對是今年RPG遊戲的《首選》！

評分：9分

MARKS

《GRANDIA 2》不論人物、遊戲畫面、音效都十分出色，而且採用了令筆者欣賞的上集REAL TIME系統，再加上今集發動特殊技時那3D+2D真不錯。不過當中有一點令筆者覺得不滿的就是故事的交代實在有點慢，但始於覺得這遊戲可以算是Dreamcast推出以來最好的RPG遊戲。

評分：9分

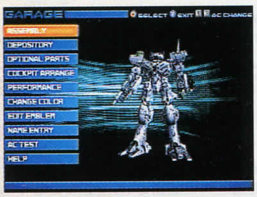
SAKURA KI

不愧是GAME ARTS，差不多把DC的機能也用盡了。扎實的多邊形，承繼上集優良的系統，超級華麗的魔法效果，引人入勝的故事，還有悅耳的配樂。絕對不是行貨的說話。這遊戲的質數絕對凌駕早排的超人氣RPG，筆者覺得這遊戲系列的級數可以和FF與DQ並駕齊驅。

評份：9分

ARMORED CORE 2

PS2／ACT／FROM SOFTWARE／6800日圓

時雨

終於！PS2都有一套稱得上出色的作品了！首先單是論畫面質素，《ARMORED CORE 2》可以做到那種「非PS2不可」的感覺出來。其次，是PS2一直為人垢病的「窒機」現象，《AC2》也很少出現，除非畫面上有許多大型爆風，否則整套遊戲都是以60fps運行，而且「狗牙」也不太明顯。

但遊戲內容方面，相信大家對它的評價會有所分歧。《AC2》的系統基本上和在PS上的《AC》系列沒有大分別，新鮮感欠奉，但亦可以說它的系統已經十分完美——數百種的部件、改機體顏色和設計徽章等，其可能性是無限的。任務方面，《AC2》提供了兩個難易度——NORMAL和HARD。基本上一般玩者要完成NORMAL難度應不會太困難，所以今集沒有了上幾集難易度太高的問題。但留意任務的設計大都需要特別的配件才能通過，玩者可能要花多點時間在SAVE&LOAD方面了。不過筆者最欣賞的還是它有CABLE對戰機能，有了它，遊戲的耐玩性立時提高了不少。由於它使用市面有售的iLINK線，所以沒有了像DC般買不到對戰線的問題。

不過筆者對此遊戲唯一的不滿，是在遊戲的控制法。或許是玩得《VIRTUAL ON》和《UNREAL》太多的關係吧，用左右掣來回旋，L1／R2來橫向移動實在是個極惡劣的設計(例如要繞著敵人順時針旋轉，就要同時按十字掣的左和R1，非常不便和混淆)，向上和向下望要用L2／R2更是白痴，為什麼不可以做到用ANALOG掣來自由改變視點(即PC遊戲內所謂的MOUSE VIEW)？這樣不是合情理得多嗎？如果不是這個問題，筆者可能會更加喜歡這遊戲。

評分：8分

隨風

《ARMORED CORE 2》的質數在現時PS2上可算是中上的，也許是因為現時PS2上還未什麼好GAME吧？而玩法方面亦很不錯，流暢度十足，至少打的時候不會出現窒機的情況(PS2的興趣是窒機)。另外，可以自己組合機的零件十分好玩，格鬥之餘還可以設計一番，不錯不錯。

評分：7分

悟空

PS2終於也有一隻質素達上級的遊戲(筆者而言)，遊戲的畫面不用多說，而PS2的機能算是不錯，戰鬥時的畫面也很流暢，完全沒有一點窒的感覺，唯獨是讀碟方面比較長了少許，但這都不是甚麼大問題，而遊戲最令筆者喜愛的地方就是遊戲是對應雙打的，而且還是利用i.link來作遊戲的雙打線，很快呢！

評分：8分



實況WORLD SOCCER 2000

PS2／SPT／KONAMI／OPEN

咸旦仔

真的想也想不到KONAMI會推出這樣差的足球遊戲，而且還是在PS2上推出，雖然在球員的細緻動作和新增的育成模式上增加了不少分數，但最失敗的是，當畫面中同時出現大批球員時，便會出現嚴重的拖慢畫面情況，在加上COM球員的「低能」技術，想給高分點都幾難呢！

評分：6分

SAKURA KI

遊戲還未推出之前，筆者對於這個PS2又是KONAMI的足球遊戲相當期待。不過可能是希望越大失望越大，雖然早已知道遊戲的系統會和N64的實況足球一樣。可是筆者並非對遊戲的系統有不滿，而是對於球員的動作感到不滿，經常出現奇怪的動作。不過遊戲中的SUSCESS MODE可取回不少分數。

評份：6分

痴心

查實以N64那款實況足球的操控方法我就不大熟識，所以試玩起來覺不太習慣。此作在PS2上發行，當然畫面質數有一定保証，在操作選項上亦添加了振動功能，但在遊玩中感覺並不強烈。球員動作其實不是我心目中對KONAMI所期望的那麼好，尤其按╳掣的「推波」動作誇張，推完之後皮球還會自動被「吸」回到腳下，真礙眼……

評分：6分



真・三國無雙

PS2／ACT／KOEI／6800日圓

悟空

與前作玩法風馬牛不相及的遊戲，前作的玩法是對戰格鬥，今次的玩法則是過關動作，不用說這遊戲是好玩或不好玩，筆者只會用「正」這個字來形容這遊戲，理由是第一：以中國最偉大的歷史作遊戲題材、第二：一人對百人的場面絕對能令玩家感受到一場戰爭的氣氛、第三：可與當年威名遠播的猛將一起出戰，唯一的就是遊戲不能雙打。

評分：9分

IKI

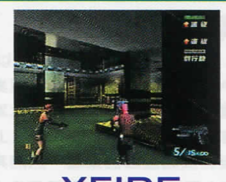
雖然本人對於《三國》的動作類遊戲甚感好奇，不過今次這《真三國無雙》實在‥‥雖不致令筆者提不起遊玩意欲，但實在有點失望。畫面方面雖十分不俗，但敵人的動作及AI卻略嫌不夠靈活，至少我看不出那護援兵到底有何作為。然而，作為一個《三國》FANS甚至是PS 2機主，這隻GAME也是物有所值的。

評分：7分

SAKURA KI

筆者最初看到了遊戲之時，覺得畫面並非很漂亮，而且背景的貼圖更是簡單得要死。但當玩了一會之後，便產生了不願放手的感覺。雖然有很多人說此遊戲場面如何壯觀，但筆者欣賞這遊戲的爽快度和遊戲性，已經很久沒有這種感覺，真是打得痛快的遊戲。

評分：8分



XFIRE

PS2／AVG／Electronic Arts／6800日圓

痴心

3D第一身視點射擊遊戲都不是新鮮的事物，都是拿著槍械在立體的背景裡到處尋找出路和敵人。加上了像《RAINBOW SIX》、《SWAT 3》那類TEAM WORK式的作戰系統令遊戲沒有那麼「寡」，但其實此系統並不像上述兩款遊戲那麼仔細及具體。幸好PS2的畫面有一定保障，玩此類遊戲解像度是很要緊的。

評分：7分

MARKS

雖然玩法上有點似未來版的《Rainbow Six》，但其實上沒有那麼刺激，一來角色有了一層保護網，而二來玩法似RAMBO那樣衝鋒陷陣。不單如此，主角的同伴何謂白痴的，成日亂衝亂撞，難道他們令自己成為槍把來掩護主角？此外，遊戲中可以拾起使用的武器很少，因而減少了遊戲中的可玩性。

評分：6分

悟空

不知是筆者受當年的PS遊戲《METAL GEAR》影響，還是遊戲開發商跟風的關係，令筆者覺得《XFIRE》這遊戲很像前者，但遊戲也不是100%相似(這當然吧)，遊戲有一點令筆者最為欣賞，就是在遊戲進行時可命令身邊的同伴採用不同的戰術去配合筆者的攻勢，這點很有「WAR GAME」氣氛。筆者很愛「WAR GAME」呢！

評分：6分



SORCEROUS STABBER ORPHEN魔術士奧法

PS2／ARPG／角川書店/ESP／6800日圓

小璘

改編自動畫《魔術士奧法》的ARPG遊戲，喜歡此動畫的朋友就不要錯過。雖然是帶有當中ACTION成份，但基本上也不會於進行ACTION部份時死亡，未能令人感受到ACTION部份的樂趣。至於當中的戰鬥系統做得不俗，在易上手之餘亦需要玩者的技巧。

評分：7分

隨風

此作的動畫很漂亮，可是若果閣下不是奧法的FANS的話好像沒什麼意思。而玩法方面，對話不能CUT是比較麻煩的一項，總體來說此作給人的感覺尚算滿意。但是，為什麼戰鬥的時候主角不能動？即使男主角懂魔法也不用這樣子等死吧？而且戰鬥系統，亦給人不討好的感覺，也許是筆者不喜歡此類作品吧？

評分：5分

時雨

動畫改編的遊戲通常有一個缺點，就是喜歡用大量的播片來滿足FANS的要求，但就完全破壞了一套「遊戲」應有的感覺。這套作品也不例外，作為RPG它有太多強制的對話事件，玩者就好像一個旁觀者般。遊戲的操作也明顯不夠精簡，大大影響了玩的意欲。戰鬥可能是整套遊戲的唯一優點？

評分：5分



SD GUNDAM G GENERATION-F

PS/SLG/BANDAI/7800日圓（限定版9980日圓）

小悠

這隻可算是上集的加強版，對於「Gundam」迷來說真是天大的喜訊，因大家可在今集中玩到由《機動戰士Gundam》至《TURN A》的故事。另外，今集的畫面質素比上集提高了很多，MS的動作表現細緻得令人拍案叫絕。而系統方面亦比上集有所改善，如MD和黑歷史CODE等，令遊戲性增加不少。

評分：9分

IKI

繼《FF 9》後，相信一眾PS機主最期待之作便是這《G-GEN F》了。遊戲中的機體數目打破了歷年的記錄，可算是向一眾GUNDAM迷一個交代。遊戲的系統、畫面也有一定的改動，但當中最令人感動的，還是LOAD碟時間的改進。相信各GUNDAM迷也不會錯過這遊戲罷！(LIMITED版真的絕正！)

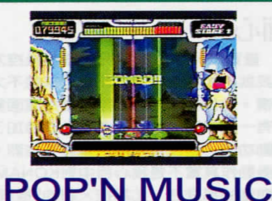
評分：8分

時雨

《機械人大戰ALPHA》之後是《G-GEN F》，喜歡玩這些遊戲的朋友真係唔得閒。說實在《G-GEN F》和《～ZERO》之間的最大分別就在於那些新的劇情，不過連《閃光之海撒衛》、《CROSS BONE GUNDAM》這些陳年舊作都可以拿上來……HARDCORE高達FANS可能會好歡喜，但對年紀細的玩者來說就沒什麼吸引力了。

評分：7分

評心而論



POP'N MUSIC ANIMATION MELODY

PS／SLG／KONAMI／OPEN價格

痴心

多款音樂GAME的玩法大同小異，此作亦不例外。這《ANIMATION MELODY》最大特色就是故名思義，以動畫主題曲來作GAME中曲譜，而那些動畫都是有一段歷史的經典動畫如《聖鬥士星矢》、《筋肉人》等，對於在下此輩愛懷舊之士此作之出現實在令人大為雀躍。但筆者認為它只是套不過不失之作。

評分：7分

IKI

本人雖非《POP'N MUSIC》FANS，不過這《ANIMA～》可說是近期一隻較為突出的音樂遊戲。遊戲中的歌曲充滿了70～90年代的感覺，當中不少歌曲更是你我十分熟悉的。例如有《龍珠》、《三一萬能俠》、《聖鬥士星矢》‧‧‧‧遊戲中最吸引玩者的地方其實是一份情意結，各位FANS不妨一試這遊戲！

評分：7分

小璘

本作全以動畫歌作主題的《Pop'n Music》最新作，雖然在玩法上沒有作出什麼特別的改動，但此作的主旨當然不是以遊戲玩法作賣點，而是當中的歌曲。單以遊戲內出現的70年代至90年代之著名動畫主題曲，對於喜歡動畫的玩者在玩起上來會非常親切。期待繼續推出以特定歌曲為主題的音樂遊戲。

評分：7分



F355 Challenge

DC／RAC／SEGA／5800日圓

MARKS

在移植度方面是絕對沒有問題的，而畫面和音效都同樣一流。只可惜當中的難度太高了，基本上是難於駕馭，可能令不少車迷望而卻步，而且基本上只有F355，沒有了高度的遊戲自由性。不過亦有令筆者驚訝的事，就是遊戲收藏了共五條隱藏賽道，而每條都不是草草了事。

評分：7分

痴心

想當年F355初出市面之時(我指真車)，都令一眾車迷為他如痴如醉。去年SEGA以此極品作主題製作了355的街機車GAME，用上了三個MONITOR來玩確實視覺效果不錯，不過這當然在家中的DC & TV上不能做到。除了這點外基本上這GAME就是一個街機355，一個字「好！」

評分：8分

咸旦仔

對於喜歡賽車遊戲的朋友來說，《F355》可算一隻非玩不可的遊戲。在街機上已有非常出色的表現，來DC上其移值度亦高得令人不敢相信，竟能與街機如此接近，但最可惜的是欠缺了街機上的質感。不過在其華麗的畫面質素和出色的音效，再加上可以上網下載別人的GHOST CAR，這就已經值回票價了。

評分：8分



Virtua Athlete 2K

DC／SPT／SEGA／5800日圓

悟空

實在太不知所謂了，有時候筆者真不知SEGA究竟在攪甚麼鬼，一隻只有七個項目的運動遊戲竟然要賣5800日圓？遊戲與之前在SS推出的兩隻運動遊戲差不多，不同的就只是項目和畫面而已，今次的阿特蘭大2000沒有特別人物使用，最多也只是由玩家創造一個EDIT選手，筆者真懷念SS時的日吉……

評分：5分

MARKS

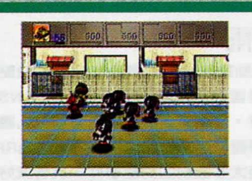
雖然筆者很喜歡上集，但今集卻有相反的感覺，因為即使畫面質素再好，亦難以掩飾其缺點，首先將十項全能變成了現在的七項，經已令可玩性大幅減少，而且今集的OPTION沒有了改動按鈕，幻滅了不少人破世界紀錄的美夢。再加上EDIT選手變數實在太少了，筆者覺得似上集好過有被騙的感覺。

評分：7分

小璘

由於奧運即將來臨，所以繼KONAMI於多個機種上推出了以奧運為主題的遊戲後，本作亦是以此為主題的遊戲。雖然當中全都是陸上遊戲，但仍沒減遊戲的樂趣，然而其操作基本上與KONAMI的《加油日本！奧運2000》相同，此作難免會讓人有比較和較為失色。

評分：6分



特撮冒險活劇 SUPER HERO 烈傳

DC／AVG／BANPRESTO／6800日圓

IKI

基本上，此GAME是一隻「雞肋」之作-「食之無味，棄之可惜」。遊戲的故事性不俗，可惜那只是把原著故事搬字過紙而已；而戰鬥方面更是毫無難度可言，令人以為這是「幼兒向」作品。不過，作為一個特撮迷，此GAME是值得一買之作，至少可重溫10名RIDER及電腦奇俠的故事，絕對是一個有趣的經歷。

評分：7分

MARKS

對於一個特撮迷來說這可算是一個不錯的作品，但相反就會覺得很悶，因為這樣的攻擊方式真的一點難度也沒有，而且畫面的表達方式亦都非常地簡單，這樣是不是已覺得有點悶。當然同樣好的地方就是勝在人多，而且讓玩者可以看回童年時看過的精彩情節。

評分：5分

咸旦仔

之前曾在PS上推出過同類型遊戲，不過反應就一般了。今次很鏡廠再度推出，對於超人迷來說相信必定捧場。而且今次推出在一向有品質保證的DC上，無論在畫面以及音效都有一定的水準，再加上獨特的戰鬥模式，無疑是一隻上上之作。不過亦因其獨特的單向戰鬥模式，以致未能成為一隻出色的作品。

評分：8分



SENTIMENTAL GRAFFITI 2

DC／SLG／NEC interchannel／6800日圓

隨風

遊戲的最大賣點還是當中的人物，今集的質數比起上集來說進步了很多，至少是DC的畫面嘛…但玩法方面筆者比較喜歡上集的，雖然常常要四處移動，令其事件較容易發掘，怎樣說女角也只是留在同一個地方，不同今集又限時又限地，只要錯過了一件事件女角便跟你SAY BYE BYE，十分麻煩！

評分：7分

小璘

由於上集大受歡迎的關係，而推出了續集的本作，除了女孩們比上集更加可愛、當中所描述每位女孩的故事亦很細緻外，遊戲玩法與上集亦有很大分別，這可以說是較為方便，因為玩者不用為乘什麼交通工具、或幹什麼事情而煩惱；雖然是這樣，然而卻令遊戲變得有點沉悶。

評分：6分

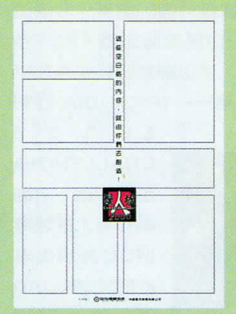
SAKURA KI

筆者對於這個遊戲可說是又愛又恨，愛的是因為這遊戲的人設筆者是最喜歡的，十二位女角差不多有大半以上是喜歡的。可是遊戲的系統轉變了很多，前作玩者要乘坐各種不同的交通工具，到遍佈全日本的十二位女角約會，比較今集有趣得多。不過故事開始時，前作的男主角因交通意外死去，這一段的故事很正。

評分：7分

遊戲誌專題

遊戲誌專題-漫人墟2000



一年一度的漫人墟又來了，而且更和「玩具嘉年華」一同舉行，不知道大家有沒有去呢？不過今次的參展組識卻不太多，也許是因為舉行的時間跟cw9(8/27)相近，而且報名時間不太長，有不少組識也表示完全不知道漫人墟什麼時間舉行，希望有關當局下次可以留意吧！好了，費話少說，現在就為大家介紹今年漫人墟的情況吧！

2000年8月4-6日
舉行地點：灣仔展覽中心
入場費：15元(場刊5元)

組識小介－

今次參展的組織共有30多個，其中大部份都是比較新的組識，當中有改編作品(例如是有關樂團、漫動畫改編)或以自創作品為主的組識。而比較值得注意的組識有「(PK)2」、「SELF」及「火狗工房」等。當中(PK)2是一比較受注目的同人誌組識，於「漫人墟20000」的場刊可找到有關他們的訪問；而「SELF」則集合了十數位同人誌作者的CG作品，以CD-ROM畫集的形式推出，當中CG的質數皆不錯，有興趣者不妨看看；最後，若各位對電腦遊戲有興趣的話，應該都知道火狗工房即將推出一隻名為《愛神餐館》的遊戲，於漫人墟火狗工房主力介紹這隻遊戲，不但播放遊戲片段，而且更有數位「女侍應生」四出宣傳(笑)。



作品推介－

現為為大家介紹一下，筆者於漫人墟2000「搶購」回來的一些作品。筆者是認為這些作品很不錯喇，不知道當中是否會有閣下的作品呢？

(PK) 2 Vol.3：

(PK)2已經出到第三集了，此書由PIRINCE、PUI、KAVIE及KAI合辨，大約於二年多前「出道」，由第一集開始已經備受注目。當年他們身為新人時，有如此質數當然難得，想不到兩年後，他們還是不斷進步中！好，現在就為大家介紹VOL3的內容吧。



◆第三期了！



◆《縱火狂徒》

相信(PK)2中，最令人欣賞的莫過於是他們不但全都是自創作品，而且更能把其他團員的角色，溶入自己的作品中吧？當中每位角色的性格都十分鮮明，給人的印象十分好。而內容方面亦很不錯，雖然不是意味深遠的作品，但勝在簡單而明，據筆者理解的，他們比較強調「友情」，看後令人反思。



◆把不同作者的人物融合為一體

整本書中，筆者最喜歡的是「縱火狂徒」這個故事，筆者覺得作者刻畫人物內心世界做得很好，不論是樂對駒的懷疑、樂對自己的憤恨，以及縱火狂徒對女兒的掛念等，都描寫得淋漓盡致。再想深一層，要在此作找出人性中美與醜的一面亦不是難事。

ELF VOL.4：



◆ELF VOL4

《ELF》由上年漫人墟推出第一期開始，至今已經推出了四本作品了。回想起來，上年漫人墟他們的作品剛推出時，就已經售罄一空，實在很受歡迎。不過當中的作者又真的擁有不錯的實力，且看看他們今期的作品是否尚保有水準吧？


◆簡單地帶出生與死

此書最吸引人的地方應該說是它所擁有的強大作者陣容，所有人都是同人誌界耳熟能詳的人，而且每位作者的畫功皆很好。只不過對於故事內容方面，卻略為有所不足，也許是筆者對此書的印象並不深刻，不太記得之前第三集的內容吧？有某些故事令人覺得不知所云，而且…錯別字也不少呢，請繼續加油吧！


◆作者用了不少心機呢！

而全書中筆者最欣賞的是吉姆的作品，此作者以簡單的手法帶出人生的「苦」，可是卻也令人明白到，死並不能解決問題，人只能靠著更努地地生存才能把問題解決。

魑魅魍魎：

由綠茶、YUKO及阿CAT合作的靈異類漫畫(笑)，其實此書是於上年12月推出的，不過筆者現在才買，所以…整本書共有十篇短篇鬼故事，不過恐怖成份不大，說是搞笑還比較適合。整體來說，此書的質素`不錯，不過由於都是較短篇的故事，並沒什麼內容可言，若各位想看看優閒小品的話，倒是一個不錯的選擇。

TEXT BY：時雨



老翻做就 DC熱潮橫掃本港！



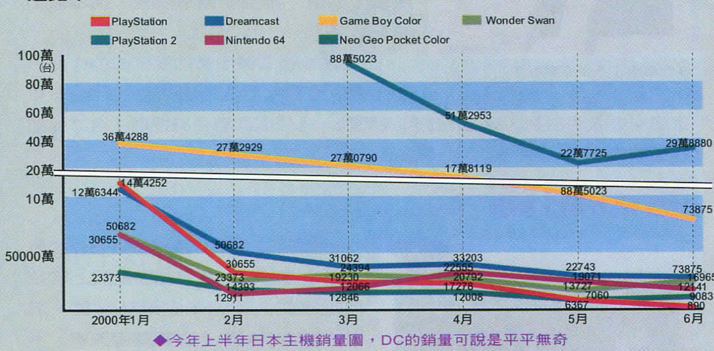
前言

相信有留意開遊戲界新聞的讀者，都會知道Dreamcast在日本的銷售情況絕對稱不上理想。不單止主機的銷售數字低，而且遊戲的銷量也偏低，即使是SEGA自家製作的遊戲，也過不了十萬套這個關口。而被稱指為SEGA救星的美國市場，DC也沒有了發售當時的氣勢，情況實在令人憂慮。不過在香港，DC的氣勢卻是一支獨秀！而箇中原因卻不禁令港人汗顏，因為引發起是次熱潮的，是兩個月前開始出現的DC翻版遊戲！

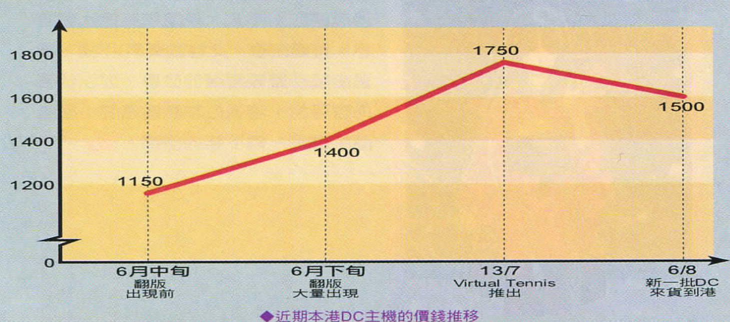
DC主機價格不斷飆昇

在約三個月前，DC主機在港的價格不過是$1100左右，但自從有了翻版DC遊戲後，DC主機的價格不斷攀升，現時更已到達$1800的水平，幾乎和DC推出後三個月時的價錢差不多。

價格上昇的主要原因，當然是和需求和供應有關。在經過各大潮流和遊戲雜誌的報導後，DC出現翻版的消息很快就傳遍港九。不少以前嫌玩DC要買原裝遊戲太貴的「潛在」玩者，甚至是一些平時不玩遊戲機的人，也因為DC有翻版而去一窩蜂去買機。而另一方面，DC主機的供應在這兩個月卻沒有相對地增加，就連總代理也出現缺貨現象！當中原因，是中國大陸對DC主機的需求大增(當然也是和翻版出現有關)，所以香港的貨源便被分薄了，這樣一來DC主機的價錢不升就怪！據一遊戲店透露，在近個多月來DC的銷量足足有以前的4-5倍！如果和PS2比較，則每賣七部DC才會賣出一部PS2。可見在本港遊戲市場DC已成主流，連PS2也要靠邊站！



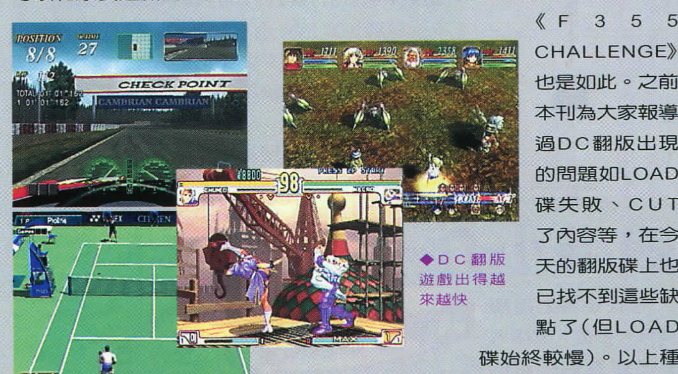
◆今年上半年日本主機銷量圖，DC的銷量可說是平平無奇



◆近期本港DC主機的價錢推移

翻版技術日趨成熟

在DC翻版剛在香港推出之際，翻版商人必須依賴外國的網頁來取得遊戲的DATA，因此遊戲的種類不多，而且大部份也是美版遊戲。到了今天，香港的翻版商已掌握了讀取GD-ROM的技術，所以翻版已經快得幾乎可以和原裝遊戲同日推出，例如近期的大HIT作品——《GRANDIA 2》和《F355 CHALLENGE》也是如此。之前本刊為大家報導過DC翻版出現的問題如LOAD碟失敗、CUT了內容等，在今天的翻版碟上也已找不到這些缺點了(但LOAD碟始終較慢)。以上種種因素，都大大增加了DC翻版的「魅力」，各位可以想像到它們對原裝遊戲的銷量會做成多大的影響。

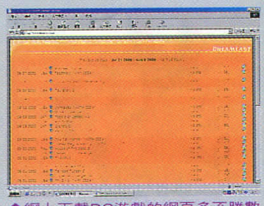


◆DC翻版遊戲出得越來越快

在網上下載DC翻版

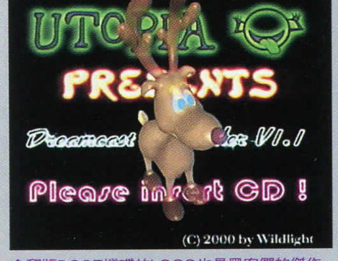
玩者想買DC的翻版遊戲，除了在非法的店舖可以找到外，還可以在網上某些黑客的網頁上下載，然後再用CD-R燒成「金碟」。雖然一般DC遊戲都動輒4、500Mb，但由於在港寬頻上網日趨普及，有寬頻的玩者在下載所需的時間也不會太長。自從多了這個渠道後，即使海關大力掃蕩港九「老翻黑點」，也不能完全阻止翻版的傳播。


◆自我燒製CD-R，海關也無可奈何？！


◆網上下載DC遊戲的網頁多不勝數

翻版商已解除了DC的所有保護？

除了遊戲有翻版之外，最近市場還盛傳一些本來只提供給遊戲開發商的「DC DEVELOPMENT KIT」，現在也已落入翻版商人手中！有了這套軟件之後，翻版商就有能力解開DC的保護程式，而且也能對遊戲內容作出改動。例如最近就有些翻版遊戲在顯示生產商LOGO後，還會出現翻版商的LOGO！這令筆者不禁回想起APPLE II/紅白機時代的翻版軟件！



◆翻版BOOT機碟的LOGO也是黑客們的傑作

在DC上看VCD？

「DEVELOPMENT KIT」的影響力，還不只於修改遊戲那麼簡單。在理論上只要擁有這套工具，即使不是SEGA認可的開發商也能開發DC的軟件。而最佳的例證，就是市場盛傳的「用DC來看VCD」了。據了解，用家只需要用一隻特別的開機碟BOOT機，DC就會搖身一變成為VCD機！相信在日後，市場會有更多類似的非官方認可DC用軟件、甚至是港產遊戲出現！



◆又有PS模擬器，又有VCD DRIVER，DC豈不是萬能？

展望DC在本港市場的未來

照目前的環境來看，DC的強勢在香港應會持續好一段時間。原因是它的對手太弱了——數數手指，直至本年年尾PS2也沒有什麼強勁的遊戲推出，而且近期PS2遊戲出來的效果，也令玩者大失所望。相信在下一輯《FF》推出之前，PS2的銷路也難以大幅增長。至於PS在《FF9》和《DQ7》推出後，基本上已經完成了它的歷史任務，看看最新的PS發售時間表，大部份不是「1500日圓系列」，就是什麼「柏青哥」(日式波子機)，根本提不起港人的購買意欲。DC在有翻版的「支持」下，毫無疑問會成為遊戲界的主流。

不過翻版對DC的市場絕對會產生不良影響，首先正版軟件由於需求減少，來貨量也會隨之降低，價格自然上升。其次是Sega.com Asia在香港發展網路時，難免會因為翻版猖獗而有所顧忌，對各位DC機主來說絕不是好事。

日本SEGA動作頻仍 DC最新策略分析

當DC正在東南亞地區大賣特賣之際，SEGA為了提高DC遊戲在日本的銷量，連續公佈了兩項新的市場策略。它們都是日本的遊戲界從未有過的新嘗試，看來大川功會長真的想在市場上殺出一條血路呢！

DC遊戲出租服務



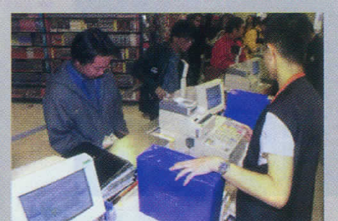


於8月3日，SEGA和CULTURE CONVENIENT CLUB(以下簡稱CCC)公佈將會合作提供日本遊戲業界首個出租遊戲服務。在9月30日起，CCC旗下約600間專門售賣音樂、映像和電視遊戲的連鎖店「TSUTAYA」，將會有約20套DC遊戲出租，當中包括了《VIRTUA FIGHTER 3tb》、《SONIC ADVENTURE》和《SPACE CHANNEL 5》等。這個服務的規模會不斷擴大，SEGA的目標是在年底前將服務範圍推擴至全國980間「TSUTAYA」，而且出租遊戲的種類亦會包括其他非SEGA的生產商之遊戲。

至於租金方面可算得上是非常相宜，一套遊戲出租8日7夜也只是400日圓，只是遊戲本身價錢的十分之一。這價錢對一些平時不玩遊戲的人來說，應該很有吸引力。



◆新宿TSUTAYA在PS2發售時，是傳媒重點採訪的店舖之一



日本一直沒有遊戲租賃服務之原因

在日本遊戲界，售賣二手遊戲和遊戲租賃都是被業界團體CESA所禁止的。CESA持的理由，是二手遊戲和租賃服務所產生的利潤，生產商都不能得到分毫，因此是一種變相的盜版行為。那麼為什麼現在SEGA會自己搞起遊戲租賃服務了？這是因為SEGA和TSUTAYA之間已經有了協議，遊戲出產商和「TSUTAYA」雙方會將出租遊戲的收入分賬，保障了生產商的利益。





◆CESA堅持二手遊戲的利潤必須要和生產商分享

遊戲先試後買——@barai

SEGA第二項革命性的市場策略，是推行類似電腦「共享軟件」的販賣方式，讓玩者可以先試玩遊戲的體驗版，知道遊戲是否有趣後，才決定是否付款購買完全版。

這個名為「@barai」(日文讀音是ATTOBARAI，即「之後才付錢」的意思)的系統，和DC的上網機能是不可分割的。以後在DC上推出的遊戲，除了一般賣5800或6800日圓的完全版外，還可能推出只售1000日圓的「@barai版」。這個版本的內容其實和完全版一樣，分別就只在於它在遊戲中途加入了保護，只容許玩者體驗到遊戲的開頭部份。如果大家想繼續玩下去，可以用DC連上ISAO的網路，透過WEB MONEY的方式繳付餘下的費用(約2000至5000日圓左右)，便能解除遊戲的保護，享受完全版的樂趣。SEGA計劃在本年內推出約15套對應@barai的遊戲，而首套則為10月5日發售的RPG《ETERNAL ARCADIA》。



◆由於使用WEB MONEY來收費，所以即使沒有信用咭也可使用@barai

@barai的影響力

SEGA推出@barai這個系統主要是有兩個原因。首先當然是讓玩者可以安心地去嘗試各種不同類型的遊戲，而不需要擔心自己會用5800日圓去買到「垃圾」，這種銷售手法對一些知名度不高，但內容出色的遊戲十分有利，因此可說是個「雙贏」的方法。



◆一些知名度不高的遊戲，可以利用@barai來吸引玩者購買

@barai的另一目的，是妨礙遊戲二手市場。因為體驗版遊戲本身價值極低，除非賣家連儲有解決保護資料的VMS也一同出售，否則根本不可能在二手市場上流通，這樣一來SEGA就間接削弱了二手遊戲對銷量的影響。

不過@barai也不是完全沒有隱憂的。首先，大家都知道市面上存在一些可以讓玩者修改SAVE DATA的「4M RAM咭」，如果有人存心社破解@barai的保護程式，相信也不是什麼難事(情況就如網上的共享軟件會遭黑客破解變成完全版一樣)。另外，在這制度下的日本遊戲小賣店會相當之「無肉食」，對SEGA的行為難免反感。最後，就是消費者可能會出現混亂。例如《ETERNAL ARCADIA》就會推出初回、普通和@barai三個版本，別說是消費者，隨時連店員也會不知所以！這些都是@barai推行時可能發生的問題。



◆ 被某些人視為「無敵神器」之4M RAM咭，會否成為@barai的重大威脅？

TEXT BY：時雨

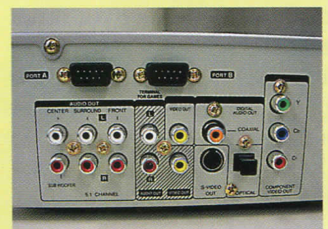
遊戲誌專題

可以玩到MD遊戲的DVD機登場?!

現時DVD影碟機在香港已經越來越普及，這除了是因為DVD的畫質優勝，軟件選擇豐富，而且收藏又較LD方便之外，最重要的是DVD主機的價錢不斷下跌，國產的DVD機更不用花上2000元已經可以買到，而且質素也不差。最近，市面還出現了一部可以玩到SEGA MEGA DRIVE遊戲的DVD機！各位可能會對此半信半疑(其實筆者也不例外)，因此本刊便特地將它借來一部實機來進行測試！



背部暗藏玄機


◆機背的手掣插口

這部名為「新科(SHINCO)GAME DVD 868」的DVD機，從外表看根本和一般國產DVD機無異，但其實它的秘密是位於機的背面！在影像輸出端子的上方，原來是設置了兩個手掣插口的！用者只須插上隨機附送的手掣(或者是MEGA DRVIE的原裝手掣)，它就會換身一變成為MEGA DRIVE！


◆隨機附送之手掣。形狀和某主機的極之類似……

SEGA認可產品?



◆單是看遊戲CD的包裝，大家已可以估到它是否正版

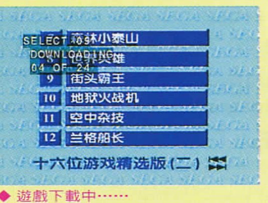
大家可能會問：「那麼遊戲帶應該插在哪裡？」。對不起，這部「GAME DVD」是沒有MD遊戲帶插口的。想玩遊戲的話，大家就必須使用「遊戲CD」。原來這部DVD機還隨機附送了一盒有「世嘉認證」，並經「國家版權局登記在案」的《428大型遊戲VCD》，裡面有9隻CD，總共收錄了428套MD遊戲！「難道這是SEGA的大贈送？」筆者想。但當看過那428套遊戲的清單，發現裡面有什麼「52合1」之後，它是不是「SEGA認證」相信大家都心裡有數……

使用方法

想玩遊戲，用家首先要將「遊戲CD」放進機內，接著遊戲目錄就會出現。之後玩者只需在搖控器上按想玩遊戲的號碼，遊戲就會自動下載到記憶體中執行，過程和以前超任年代玩「DOCTOR」非常類似。

不過在測試期間，筆者發現了這部機雖然兼容了PAL和NTSC兩種制式的輸出，但遊戲畫面卻是獨沽一味只得PAL線，使用起上來比較不便。

◆遊戲MENU



◆遊戲下載中……

遊戲效果如何?

筆者選擇了一堆比較有名的遊戲進行測試，它們全部都可以正常運行。當中《街頭霸王II' PLUS》更完全對應了MEGA DRIVE後期的六個掣手掣。不過可能是由於PAL線的關係，畫面質素則和真正的MEGA DRIVE畫面差了一截，遊戲的體感速度也慢了。另外CD內的遊戲都以美版的動作、射擊遊戲為主，許多日本推出過RPG和SLG都欠奉，香港玩家對此可能會比較不滿。





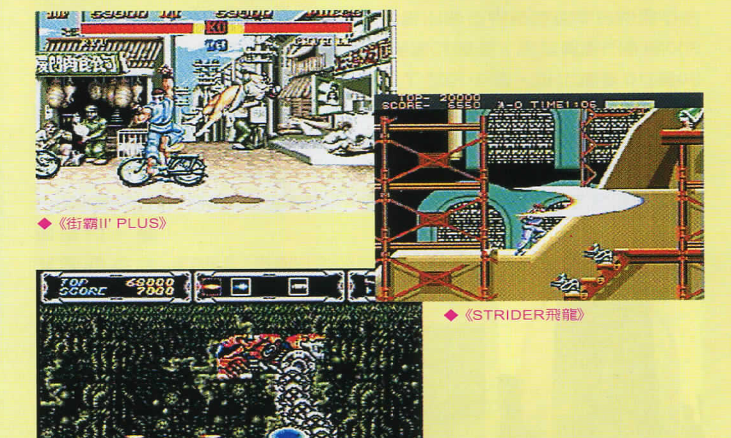
◆美版《大魔界村》



◆中文版《三國志》！「劉備，本月想搞什麼？」(笑)



◆《SONIC & KNUCKLE》


◆《街霸II' PLUS》

◆《STRIDER飛龍》

◆《THUNDER FORCE III》

經典一刻·永遠保留！！



20世紀經典日本偶像圖鑑
Japan 1999-2000 年版 夏之號·愛藏本
HOT TOP IDOL 2000

隨書免費附送：
「藤原紀香」50 × 70cm 巨型性感海報

為大家留住偶像們最經典一刻……

深田恭子
藤原紀香
常盤貴子
松隆子
田中麗奈
廣末涼子
加藤愛
本上真奈美
宇多田光
濱崎步
鈴木亞美
SPEED
優香
酒井若菜
釋由美子

木村拓哉
瀧澤秀明
竹野內豐
金城武
反町隆史
福山雅治
KinKi Kids
GLAY
V6
SMAP
……未能盡錄！！

特別專題：
春季日劇精選推介
2000年『夏季日劇全攻略』

7月20日出版



只售 $25

Text by 痴心

MOBILE SUIT GUNDAM

PS2

生產商：	BANDAI
售價：	未定
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定12月
ACT／對應DUALSHOCK 2	

第一代高達在PS2上重現眼前

面世超過20年依然歷久不衰的著名機械人動畫《機動戰士GUNDAM》以3D ACTION遊戲形式在PlayStation 2上登場。美妙絕倫的遊戲畫面，還有合計40分鐘以上的動畫電影，是歷年GUNDAM遊戲之中最強作品！內容以第一輯0079最元祖的高達故事為主，描述地球連邦軍與自護公國軍兩大勢力在一年戰爭中所爆發的激鬥。玩者操控著地球連邦軍的最強武器「GUNDAM高達」，與自護公國軍的渣古兵團展開生死決鬥。目前開發狀況是35%，可望在今年年底便能跟各位高達迷見面。

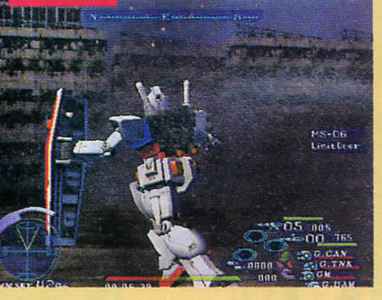


完全進化了的GRAPHIC和動作

此遊戲最大特點，就是超高解像度的GRAPHIC。運用上PlayStation 2的極佳性能，處理一般遊戲畫面質數已可媲美CG MOVIE。在忠實在現的原作場境中移動之時，你會發覺自己彷如真的墮入了動畫當中！槍林彈雨的惡劣環境之下，玩者將可深刻地體會到主角在戰場上的虛擬感及緊張氣氛。



比動畫更細緻



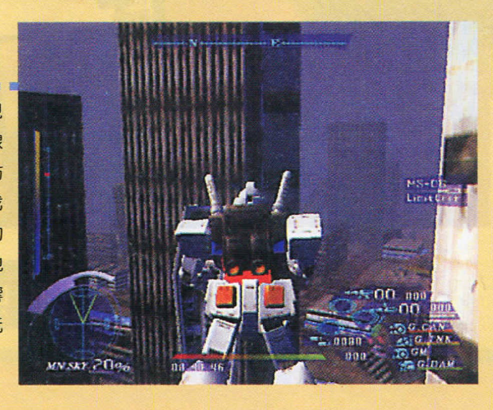
機動戰士的動作在PS2優良機能所做出的高解像CG之下，比起在原創動畫裡的還要細緻流暢。移動時MS(Mobile Suit)的各個關節零件的細微活動，都能完全地真實再現於眼前。機體的各個部位，動力輸送管及足部的內側都可在畫面上一一看到。原作動畫中也未必可以精細程現的地方，在優美的CG底下都能魔毫畢現地表達出來，像真程度彷似高達真的在現實世界中出現一樣呢！



◆GUNDAM腳部的凹凸坑位做得非常細緻。

視點替換

在遊戲內，玩者的視點就是高達的視點，GUNDAM的面部向橫移動的話，視線也跟著同一方向轉移。移動頭部向上可防備空中襲來的敵人，從高處向下望也可找尋敵人的蹤跡。還有一個「視線修正功能」的設計，當發現敵人的時候，高達會自動地視點轉移修正在敵人身上。因視線的影響渣古都愛潛伏於大廈的背後伏擊，所以玩者要集中精神千萬不要疏忽啊！



同僚支援！

在遊戲中玩者要面對的不只是馬沙所操控的一台渣古，而是全體自護公國軍大量突襲而來的渣古編隊和攻擊空母的龐大火力。可幸玩者操控著的高達也不是孤軍作戰的，地球連邦軍也會派出支援隊伍到場助攻。在選擇項目中，你可要求總部派出GUN CANNON和GUN TANK增援。



◆不是嘛！要單獨對付馬沙的渣古？！

同伴機動戰士是由電腦自動操控，隨著故事進行發展期間，同僚的行動戰略習慣也會順應環境而轉變。



◆哈哈！好在有GUN CANNON增援！

地球連邦軍

GUNDAM

主角駕駛的機動戰士高達。在製作開發的時候曾以渣古作為參考對象而研究，在連邦軍中屬於最強的機動戰士。

GUN TANK

較早期開發生產的機動戰士，在設計上用上坦克車的鏈條帶動代替一般機械人的雙腳。武器方面裝備了兩枚大砲在機身肩膊之上。



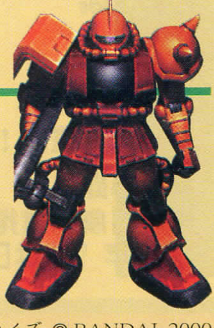
GUN CANNON

機體鑲嵌了厚身重型的裝甲，堅固程度得連盾牌也不須要。相反地因重量關係機動性能較一般機動戰士為低。

自護公國軍

馬沙專用渣古

機體全身塗上了火紅色的顏料，是馬沙專用的渣古。速度異常驚人，擁有普通渣古3倍的機動力，地球連邦軍因其可怕程度常以「亦的彗星」的稱號而呼之。



TEXT: MARKS

TRUE LOVE STORY 3 PS2

生產商：	ENTERBRAIN
售價：	未定
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定2001年春季
SLG	

展開中學生的戀愛

讓玩者體驗爽快戀愛的人氣育成遊戲「TRUE LOVE STORY」系列終於公布其最新作品《3》。今次將會由以往的PlayStation搬到PlayStation 2上，其中更會用上容量極大的DVD-ROM。在一、二集的時候都是以高校作為舞台來展開故事，而最新一集卻會以中學校作舞台。今次介紹數個主要的系統，圍繞著主角的4位登場角色。玩者將會再次體驗到與系列同樣充滿辛酸的戀愛。



由轉校開始…

在《3》當中，玩者需要控制中學3年的男生度過1年之間的學校生活。一年期間，將會經過文化祭、修學旅行、聖誕詳等各種特定的詳目，從中體驗一下中學生時代純真的戀愛感情。最後依然要面對中學3年生的出路問題，而途中可以約會女孩或努力地讀書。



會話MODE

基本上這個系統和之前同系列作品相同，平日的學校生活中約會女孩，令她們的好感度上昇，而且放學後以選擇KEYWORD與女孩談話的會話MODE仍然健在。此外，今次除了會話MODE可以放學後得到樂趣，而且在暑期等期間偶然遇上女孩，更可即場邀請她們約會。





學校生活的改變

今次校內可移動的地方約有20個。當中會有第1校舍和廣場等，而可以選擇由一個區域移動到房間。由於「3」的遊戲時間長和可以選擇的地方亦增大，所以遊戲系統將會有點改變，而著重於地點和時間的配合。



主角的能力變化



在上集主角的能力值只有「運動」、「勉強(學習)」兩個重要的，而玩者可以自由地設定。這些能力值會在遊戲進行期間產生變化。不過在今次的「3」將會由「學習」、「運動」、「遊玩」三個能力值作出變動。雖然需要讓它們平衡地發展，但在一些插曲的發生和會話時的好感度亦會有所影響。

蒼月TAKANE

有少少喜歡主角的她是負責午間的校內廣播。





工藤翼子

擁有樂天性格的她是一個對吃東西和運動非敘喜歡的女孩。



紺野遊季

經敘做出不同表情的她是個不懂停笑的女孩。





佐伯梢

對書本、料理、裁縫都喜歡的家庭類型女孩。

TEXT：咸旦仔

GI JOCKEY 2
ジーワンジョッキー

PS2

生產商：	KOEI
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	1 BLOCK
發售日：	預定秋季
ACT / 對應振動 / 對應DUAL SHOCK	

相信大家對於KOEI的《WINNING POST》系列都非常熟悉吧！而《GI JOCKEY》推出後更令許多馬迷歡喜欲狂，有很多人都不大相信究竟一隻3D賽馬遊戲真的那麼吸引嗎？但許多朋友玩後都異口同聲話「正」，大家都不敢相信竟能在遊戲中完全感受到賽馬的刺激和速度。有了上集大獲好評的成績於是KOEI決定今年秋天推出續集《GI JOCKEY 2》，而今集更將會在史上最強機種PS2上面世，有如此強勁的機能支持，再加上KOEI的信心保證，正所為「光榮出品，必屬佳品！」，大家又怎可錯過呢！



目標成為日本第一

PS2機能盡現眼前

在上集的出色表現後，今集無論畫面質素以及音效都在強勁的PS2機能支持下得到大幅度提升，KOEI決定在PS2中推出真是明智之舉。另外遊戲中的所有資料，包括場地、騎師、馬匹等都全以真實名稱登記，再加上今集中將會增加5000匹海外真實名稱的馬匹，令遊戲的真實感和投入度都大大提高。



◆最多18騎馬匹作賽的華麗場面。



◆充滿迫力的畫面！

新增模式大追擊

障礙賽

除了一般的賽事外，今集還增加了障礙賽給玩者們挑戰，而比賽場地就在中山舉行。障礙賽對於騎術的要求非常之高，無論在騎師的精神力、集中力、策騎技術以及意志都要有一定程度才能取得好成績；而在今集障礙賽中共分4個項目：JUMPING HIGH、SPRINT SPARK、MILE MESITER和STELLER STAYER，大家若想完全制霸所有障礙賽的話，就要看看大家能否達至人馬合一了。



◆障礙賽的獎金很高呀！

◆人馬配合得好的話，才能奪標呢！

對戰模式

大家可能對上一集欠缺對戰模式而感到失望，但大家可以放心了，因為今集將會加入以上下分割畫面的2人對戰模式，好樣大家能與朋友切磋切磋。在比賽中出賽馬匹最多為12隻，除了一般賽道外，大家還可在障礙賽中的賽道中進行對戰。有了此模式後大家便不用再空口講白話，試試便知誰是真正高手了。



◆在障礙賽對戰難度更高呢！



◆來吧！一決雌雄。

歷史模式

今集將會加入強大的日本賽馬歷史資料供玩者參考，在這模式中大家除了可看到多年前的比賽記錄以及馬匹外，還可參加當年的賽事並將歷史改寫，不知大家有否興趣挑戰1994年日本打比大賽呢！



◆齊來改寫歷史吧！



◆速度感依然強烈！

對應SAVE

今年秋天KOEI將會一連推出兩集賽馬遊戲，包括本作和《WINNING POST 4 MAXIMUN》。因兩個作品都同時在PS2上推出的關係，因此本作將會對應《WINNING POST 4 MAXIMUN》的SAVE，大家可從《WP 4 MAX》的SAVE中取出自己育成的愛駒放在《GI JOCKEY 2》處參加賽事，看看由自己一手訓練的愛駒在自己策騎下的表現會變得更強或變得不堪入目。



◆親身試試自己的愛駒能力如何。

TEXT：小悠

REISELISD~Ephemeral Fantasia~

PS2

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN價格
容量：	GD-ROM
記憶：	MC2（270KB）
發售日：	8月10日

RPG/對應GUITER FREAK專用手掣

PS2上令人觸目的RPG即將登場

今個夏天除了DC的《GRANDIA II》和PS的《G GENERATION-F》是眾機迷期待的新作之外，PS2亦有一隻令人觸目的RPG正式發售，這便是《REISELISD》了。這遊戲最特別的地方是它能對應結他機專用手掣的，男主角在故事中背上的結他是能夠利用《GUITER FREAK》的系統，彈奏出不同的歌曲。另外這個遊戲的流程也十分像N64的《薩爾達傳說~姆莎拉之面具》，玩者需要在5日之間逃離這個一進行結婚儀式便時光倒流的島。現在便由筆者來介紹一下這遊戲詳細的地方。



BACKROUND of Ephemeral Fantasia

故事的主角是一個盜賊兼音樂家・麥斯，而故事舞台是巴迪爾島。講述麥斯來到巴迪爾島上，遇上古怪的魔法師和公主的婚禮後，便回到5日前剛來到這個島的情景，可是卻擁有以往5日的記憶。為了離開這個島，麥斯決定調查背後的真相，便在島上進行冒險了。



◆ 在港口等待主角麥斯的是露美。

STORY of Ephemeral Fantasia

第一天 麥斯抵達巴迪爾島

主角麥斯是個到處旅行遊歷的樂師，他來到這個島後受到支配者・西路巴普利斯的招待。在碼頭迎接他的是仕奉島主的露美，便到中心的城堡會見西路巴普利斯。原來是想委託麥斯去為5天後和羅莉優公主舉行的婚禮作一首樂曲。



第二天 察覺到島上的異狀

聽聞婚禮上使用的寶石是需要進行淨化儀式的，令暗地作為小偷的麥斯起了貪念，但是這個小偷的魔法樂器・巴茲勸告他的主人離開巴迪爾島，因為它感覺到這個島有些不尋常的地方。可是當他用小艇離開島的時候，卻被一股奇怪的力量將他帶回島上去……為了查明一下原因，便去找那個仕奉島主的露美來打探一下島上的事情了。



第三天 參加結婚典禮

在留宿於島上期間麥斯結識了宿屋的小孩・蓮娜。她還帶麥斯看看島上的地方。為了報答她便使用背上的結他演奏了一首歌曲給她欣賞。隨後島上便舉行正式公開被潔淨儀式清洗過的冠冕和妁主的婚紗，還有展開了連續三日三夜不停起舞的舞會，整個島也充滿祝賀的氣氛。



第四天 重大的事情發生了

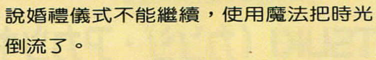
在婚禮舉行前的慶祝餐晚會上，知道羅莉優公主的食物是有劇毒的。島主便下令露美去捉拿企圖毒殺公主的犯人。事後在鍛冶婚禮上必要的寶刀時，魔爐原因不明地爆發起來，令天空染上了一片真紅。

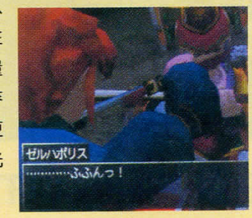


第五天 全島命運的關鍵・結婚典禮

前天因為魔爐爆發了，令島上的將軍・巴古斯死掉了。感到這次爆炸有點古怪的麥斯追查之下得知魔爐的爆發和巴古斯的死，也是西路巴普利斯安排的，於是便決定要和他對抗，往婚禮的場地去了。為了接近他，麥斯假借演奏婚禮的歌曲，於演奏結束後拔刀相向。可是他實在太強了，以壓倒性的力量打敗麥斯。更說婚禮儀式不能繼續，使用魔法把時光倒流了。







第二週 為了改變未來，行動吧！

在時間回到第一天那時，情景又到了麥斯剛到巴迪爾島的那天了。島民對之前五天所發生的事情也忘記了，但麥斯的結他卻記得一切的事情，並告訴他之前的事。麥斯便開始了改變未來的行動，在新的一週中，必須找多些同伴才行呢。







Text by 痴心

PS2

生產商：	SUNRISE INTERACTIVE
售價：	7800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定11月發售
RPG	

SUNRISE英雄譚R

超強陣容動畫大集合！

曾在Dreamcast上推出的《SUNRISE英雄譚》RPG遊戲，最近一款作品將於今年年底在PlayStation 2上隆重登場！今集的內容是全新的製作的「R」版本，收錄了Dreamcast版也沒有的新SCENARIO。此作的故事背景發生在被一望無際的雲海所包圍的惑星，主角KANJI便在這一片白茫茫的舞台之中與強大的敵人展開戰鬥。現在公開的遊戲照片已顯示出超高畫像的質數，目前開發狀況已有40%，各位動畫迷萬勿錯過啊！



收錄22齣歷代著名動畫

《英雄譚》的主要故事內容就是以飄浮於雲海大陸間的惑星SUNRISE展開舞台背景，開拓英雄們的新故事「機甲世紀G BREAKER」。除此以外，還有別的動畫故事一一進在本遊戲中出現。此作中收錄了比Dreamcast版更多的動畫作品，登場機械人總數一共110個以上，人物亦最少150人，其中最為港人所熟識的GUNDAM當然也有收錄在內呢！



◆機動戰士GUNDAM

《R》預定新增收錄的作品

勇者王GAOGAIGA FINAL
勇者指令DAGWON
新世紀GPX CYBER FORMULA
獸戰士

高策略性的戰鬥！勝利的關鍵是「部隊編成」！

在遊戲開始時玩者可選擇母艦，然後啟動航行在雲海中穿梭傲遊，找尋新的大陸。當與敵人的戰艦接觸的時候，便會進入戰鬥畫面。每艘母艦都運載一批機械人，每個機械人都有不同的體積和能量，玩者須要考慮清楚才可將之而編成你的軍隊，而且艦上所搭載的機械人是有限的，所以怎樣調配機械人編成最適合的軍團可說是勝負的關鍵。機械人與機師的組合也是非常重要的一環，當然要以最懂得機械人操作技巧的機師來駕駛才能夠把最高的性能全數發揮出來。不論你把旗下的機械人編制成為一擊必殺的攻擊型，或是穩守突擊的防禦型，在出發前都要謹慎判斷啊！





對話及事件場境大公開

本遊戲的每場EVENT SCENE都有聲優配音，而最令人感動的是以動畫放映時的聲優再一次演繹原本的人物角色。多套動畫作品集合起來，參與的聲優人數多達100名以上！對話場境跟Dreamcast版都有不同的地方，氣氛和CG的美感都大大提升。





◆走在街上可收集情報及取得補給物質，某些地方還會有遇上新角色呢！

主角KANJI AKATSUKI（カンジ・アカツキ）



◆空中兵器「IMPULSE-7」的測試機師，擁有出類拔萃的機械操作技術。

KANJI最愛的機器 IMPULSE-7



◆探索檢查用的機械人，為了調查惑星之謎主角KANJI便駕著他與敵人戰鬥。

充滿迫力的激烈戰鬥

戰鬥流程以玩者和敵人的部隊交互執行命令，進行TURN數制的戰略RPG遊戲。在自軍（玩者）的TURN裡面，開始時是你的攻擊FIELD，在這TURN內玩者發動攻擊的策劃，執行各種命令調兵遣將。然後接著是敵人的迎擊FIELD，這TURN中敵人所受的攻擊就是你先前一TURN所下的命令所成，敵軍這時便要作出防守準備應付襲擊。相反的到了敵軍的決策TURN時也是同樣地進行，當敵人攻擊你的時候你也要作好準備迎擊。



◆強大的火力不斷發放，場面非常震撼。

◆高達的英姿再次展現於各GAME迷及動畫迷眼前。

Text by 痴心

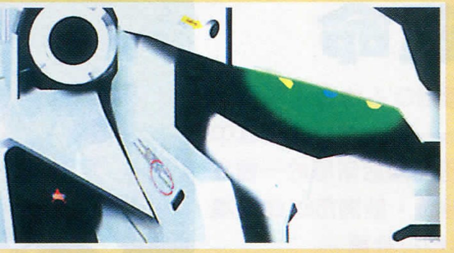
G-SAVIOUR

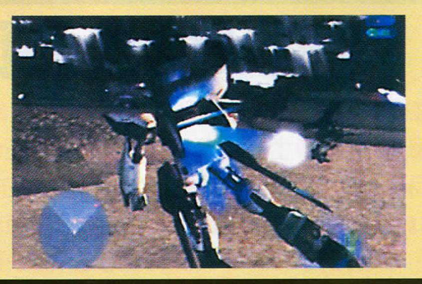
PS2

生產商：	SUNRISE INTERACTIVE
售價：	7800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	400KB
發售日：	預定9月14日
STG	









機械人的FANS熱切期待的3D ACTION SHOOTING GAME《G-SAVIOUR》即將在PlayStation 2上隆重登場！在日本電視上播放的動畫版本，融合CG與實相，而在PS2版本上的也不遑不讓，擁有優良的解像度。在本作中登場的機械人暫時公佈有15台，每個都各具特色，肯定會令衆機械人迷雀躍萬分。



簡單直接

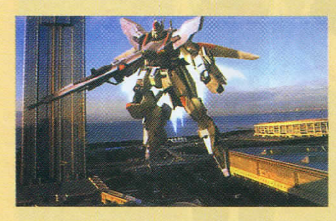
PS2版《G-SAVIOUR》有一個特徵，就是操作方法非常簡單。MOBILE SUIT的各個動作如通常攻擊、回避攻擊等，都是單單按下△掣或╳掣便可發放。無須這個那個的同時按掣才能發射，初玩者都能輕易掌握，合乎開發者所要求的「追求最徹底真實的機械人戰鬥」。機體最大特徵是能隨著戰況的變化，作出武器和外型上的變換。這種武器更換系統有重攻擊和強行戰鬥兩種模式，方便玩者因應不同環境須要而變更。

引入多項技術



此作新加入了多項不同類型技術，提高遊戲的畫面質數及可玩性。將MOBILE SUIT的動態真實地重現的模式S.A.M.，是「SUPER ANIMATIONABLE MOTION」的簡稱，本遊戲由有20年以上機械人描繪經驗的老字號動畫公司SUNRISE所發行，機械人的每個部位及動作都刻劃得細緻華麗，玩者們可在此處看到美術人員的一番心血結晶，一個令人期待的超高品質作品。用上30萬個POLYGON製作而成的3D MODEL，在TITILE 畫面上還能以REAL TIME模式讓玩者隨意觀賞。VAS是VARIABLE ANGLE SYSTEM，用上這個模式鏡頭可在遊戲中自由變換，令玩者能夠在不同角度欣賞MS的雄姿。

G-SAVIOUR的由來



本編G-SAVIOUR的故事曾在美國電視放映而製作，劇情講述在「V GUNDAM」70年後的世界太空殖民地「SIDE GAIA」所發生的事情，地球議會軍與對抗組織的戰鬥。本編的故事背景發生於宇宙世紀223年的冬天，以嘉魯(ガーノー)總督為首的議會軍事勢力獲得獨立自治權，但另一方面一名優透軍人韋斯(バイス)准將在另一地方樹立軍事攻權，心中密謀著非比尋常的戰力增強計劃。在本作中，STAGE 1 及 2的背景都是地球上的國家或地區。第一關是南美洲西岸里約熱內盧，而接著第二關是澳洲西部的雪梨。

大師手筆

今回每一部MS都是由歷代「GUNDAM」的機械設計師大河原邦男親自執筆，遊戲將動畫中的機械人3D POLYGON化地演繹出來。

G-3 SAVIOUR 重攻擊模式

擁有兩門大型CANNON砲，能作長距離的砲擊。在中彈落點的中心爆發出強烈的火焰，把敵機爆破。滿身重火力的武器，戰鬥能力十分驚人。

CANNON砲

J-SAVIOUR 高機動型

SAVIOUR陣營之中第10代最新機種，可以在大氣層中及與太空飛行。

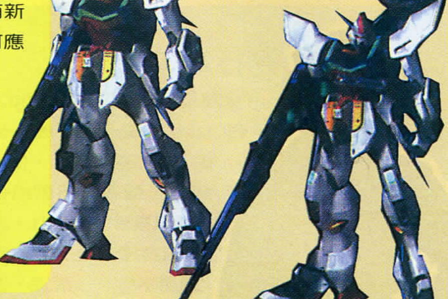
G3-SAVIOUR

G-SAVIOUR是SAVIOUR陣營之中最典型的MS，引入最新技術研製出良好的機能，

絕對是新一代高性能MOBILE SUIT。還有新的必殺技加入此機，可應付大量敵機。



◆連發射擊的必殺技RAPID FIRE。



G3-SAVIOUR Ground Attack Mode

強行用高速戰鬥模式

在機械人雙腳加設了ROLLER雪屐裝置，可在陸地上策動高速攻勢，對付頑固的地面部隊。GP

探偵紳士 tanteishinshi DASH!

TEXT：MARKS

DC

生產商：	Abel
售價：	未定
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定12月
AVG	

淒慘的九流運命

曾繪寫PlayStation版名作「EXODUS GUILTY」的菅野ひろゆき，剛剛公布了將會把「探偵紳士」系列的兩個最新作品在Dreamcast上推出，而其中一個作品就是今次介紹的《探偵紳士DASH》，內容是有關於所屬於一個被稱爲「IDLER」的國際偵探組織的主角─惡行雙麻的故事。他擁有IDLER最高的稱號，不過持有Class A License的他卻有淒慘的偵探故事。



惡行的事務所由於有很多的委託都是聽到其名聲而得到的，不過他自己將事務所交給其他人打理，而自己就在一個小小的事務所工作，因爲他有一種古怪的才能。

因爲惡行有無論在怎樣的情況下，事件都會自動送上門的特異能力。在街上走路時會遇上槍戰，在Coffee Shop品嚐Coffee都可以有強盜走進來。可是他那超一流的身手卻將多個怪事件解決。

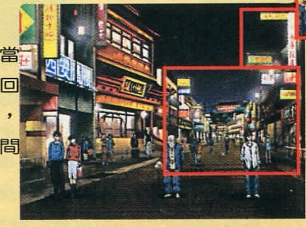
報酬變化?

由於今個作品中，所遇上事件都需要在指定日期內解決，因此各式各樣的事件都不能不解決。在街上和建築物行走都會令時間流逝，而且建築物還有開放的時間，所以玩者搜查的日程表就需要周詳的計劃。如果搜查時只進行了一段短時間便將事件解決，IDLER就會支付一份高報酬；相反，超越了指定期限時，報酬就會不斷減少。在故事當中，每一件事件必要情報和ITEM都不可以買到的。



深夜時份

為了搜集有關事件的情報就要到中華街，不過當早過店舖開店的時間，而這個時候可以再次返回CENTRAL街聽取新情報，從而取得店舖營業時間，就好像PUZZLE那樣組合令事件盡快解決的時間表。



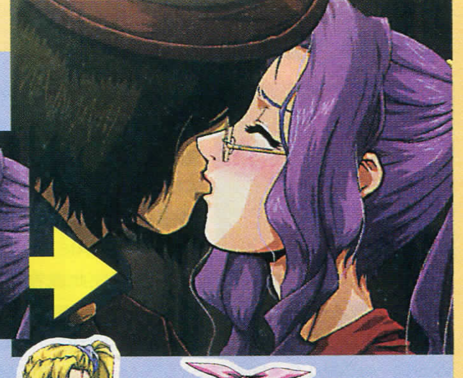
營業中

關店時

激烈的場面

由玩者的推理能力和行動力，令遊戲的發展產生變化的今集。所有事件都是由女性們聯絡的，她們到最後被主角所救或遇上不幸全由玩者的實力來決定。不過當事件得到解決後更會發生一些令人開心的場面。





悪行双麻

他就是世界上取得不足30人擁有Class A License的超一流偵探。雖然身手一流，但他卻擁有一種令其不斷地遇上「極惡事件」的能力，而為了自身的安全，自然地需要將事件一一解決，今次他就是因為連續的複雜怪事件而踏進事件當中。

神綾女

曾經和主角結婚的她在過去是一個Class C的偵探。



村雨涼子

調查海御寺邸殺人事件的新聞記者。

MINT=御劍

機械人的美少女，最擅長打掃、料理、清潔。

Text by插花組・隊長SAKURA KI少尉

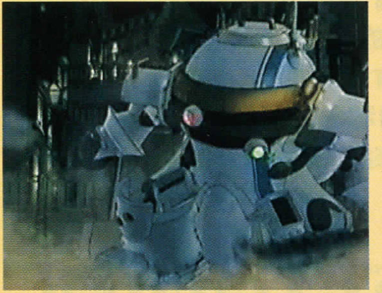


DC

生產商：	SEGA/RED
售價：	通常版5800日圓/限定版7800日圓
容量：	GD-ROM×4
記憶：	9 BLOCK
發售日：	9月21日
AVG/對應震動器	

櫻大戰2～求你別死去～

停不了的太正浪漫



自從SEGA宣佈了在2000實行的「SAKURA PROJECT 2000」之後，每隔一小段時間，便會有《櫻大戰》的事情公佈。TV版動畫、歌謠祭、DC版《櫻大戰》和《櫻大戰GB》等。在一連串的「太正浪漫」攻勢下，2000可以說得上是《櫻大戰》FANS豐收的一年。不過這股「太正浪漫」仍未會持續下去，因為DC版的《櫻大戰2~求你別死去~》和《櫻大戰3~燃燒中的巴黎~》仍未推出，所以各位大神一郎少尉(玩者)繼續引頸以待。筆者在此會送上DC版《櫻大戰2》的最新消息，以安慰各位相思之心。

追加的新要素



遊戲的系統大致上承繼了前作的優點，並且改良和增加很多新的要素。首先在AVG的部份，會增加新的LIPS種類。有過了一定時間會增加選項的「TIMING LIPS」，和在一定時間會出現很多連續選項的「DOUBLE LIPS」，還有要在一定時間內用指標找到畫面上物件的「CLICK LIPS」。另外，玩者選擇答案會影響到大神的性格，「硬派」和「軟派」的大神，在一些LIPS的內容是有分別的。至於戰鬥部份，會加入了隊長COMMOND(風、林、火、山)和「協力攻擊」的新系統。另外在戰鬥之前會有「作戰選項」出現，不同的選項的作戰目的也會不同。



非買不可的元素



DC版的《櫻大戰2~求你別死去~》仍會有普通版和限定版發售，前者和後者也會有《櫻大戰3》的體驗版。內容包括AVG部份的試玩，還可以下載VMS的ICON和收錄了製作人員的訪問影像片段。另外，限定版會附送櫻花顏色的震動器，可和前作所送的VMS配成一套。不知第3集的限定版是否送手掣，那樣便可以配成一套裝備了。



從SS版進化的DC版

DC版的《櫻大戰》推出之後，在日本和香港的成績也十分之好。除了銷售量可觀之外，DC版所提升的高質數效果也成為了話題。至於DC版的續篇，比較SS版的質數也提升了很許多。

包括以下六點：

第一點

畫面的質數提高了很多，無論AVG部份(對話)還是SLG部份(戰鬥)，畫面也會以高解像度表現出來。尤其是在播放MOVIE的場合時，畫面的質數可以比美DVD的LEVEL。至於音質方面，在DC高機能的演出之下提升了不少。



第二點



遊戲會對應震動器，隨著故事情節和對話，會製造出令人意想不到的體感演出，令玩者更能投入在遊戲世界之內。另外在手製上的VMS顯示螢幕，和前作一樣會有眾人的表情變化和必殺技名稱等出現。

第三點

《櫻大戰》中的爆機SAVE，是可以對應《櫻大戰2》的。在SS版的時候會出現一些特別的EVENT，不過DC版的詳情仍未公佈。但可以肯定的是1、2和3集的SAVE是對應的，玩者一定要好好保留所有爆機SAVE。

第四點

和前作一樣，玩者在戰鬥中是可以隨時作中斷SAVE進度，玩者不必要完成一些漫長的戰鬥後才SAVE，是一項十分方便的設定。另外今集增加了可以SAVE的地方，不知道是否AVG和SLG部份也會增加。

第五點

「帝擊の長い一日」(帝擊的漫長一天)的模式，並不需要爆機後才可以使用，在遊戲的最初便有這模式。玩者可以利用這模式作一些MINI GAME的練習，待正式遊戲之時可以在女角們身上取得好感。

第六點



遊戲會對應網上通訊，可以從遊戲中直接連線到專用的HOME PAGE之上。雖然這項目看來和香港的玩者無太大的關係。不過在不久的將來，香港也會有DC的網上服務，希望到時香港的玩家也能使用這些服務。



TEXT：MARKS

PS

生產商：STUDIO WONDER EFFECT
售價：未定
容量：未定
記憶：未定
發售日：未定
SLG/對應MICRO DEVICE

バトルビースター BATTLE BEASTER
魔獸決戰大會



《BATTLE BEASTER》是一個育成一種被稱爲「METAL BEAST」的魔獸來戰鬥的育成遊戲。玩者今次所扮演的角色就是養育這些METAL BEAST的調教師(訓練員)—BEAST TIMMER。玩者的最終目標就是育成一隻在比賽大會中取得勝利的優秀METAL BEAST。此外，這遊戲更會利用MICRO DEVICE來給予魔獸攻擊指示，使遊戲更加刺激。

經營「育成所」

在《BATTLE BEASTER》的世界裡，由生物工程學誕生的野生METAL BEAST，因為凶惡的野生METAL BEAST接受訓練之前是無法參加大會的比賽，所以需要交由經營育成所「FACTORY」訓練。不過除了育成、經營、決鬥之外，還會有一些特別EVENT發生。





比賽大會

在訓練的途中，BEAST TIMMER不時需要一些金錢作購買ITEM和訓練之用，不過玩者手上始終會有用完的一天，要賺取費用就要參加在每個月都會舉辦的比賽，而由於每個月同樣有數個比賽，所以玩者是可以選擇的，當然每個比賽的難易度和獎金都有不同。比賽同樣會以淘汰賽形式進行，要勝出比賽就要育成出強勁的METAL BEAST。





風車BEAST　貓型BEAST



雇用BEAST TIMMER

由於METAL BEAST的能力會受到訓練它的BEAST TIMMER能力影響，所以不單攻擊力和精神力不同，而且連覺悟的Ability亦不一樣。此外，Ability的組合更可以使出強勁的連續技。在訓練所當中，共有超過100名擁有不同的個性的BEAST TIMMER，而雇用哪一個就由玩者自己選擇吧！





激烈決鬥

在比賽大會上，玩者在每一場比賽都需要以自己的聲音向METAL BEAST作出不同作戰指示。不過如果玩者沒有和METAL BEAST築起信賴之心，基本上它對於指示是沒有反應的。每場比賽不單對手不同，甚至地形亦有分別。雖然作戰指示可以對於地形而改變，但都要METAL BEAST有反應才可以，所以信賴度是比賽中不可低估的數值。





屬性種類

METAL BEAST會分成玄武、白虎、朱雀、青龍四個不同的屬性。屬性的不同不單會影響外觀和能力值，而且每個屬性都有獨特能力，例如：玄武的防禦力高，而青龍則是知能高等。GP

Text by 痴心

Mercurius Petty end of the century

DC

生產商：	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定10月發售
SLG	

讓你一嘗「教女」的滋味



一間稱為VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE的開發公司將會在Dreamcast上推出一款以育成女孩為主題的遊戲《Mercurius Petty end of the century》，其主要內容以研究(亦可說是教育)人造女孩的各項生活習慣，繼而將之育成為一個有教養的少女，使她身心得到均衡的發展。玩法類似早年電腦遊戲《PRINCESS MAKER》，如玩過前者應對此GAME更為了解。

一把低沉的聲音，說著這番話語：

「你就是巴拉基素素(パラケルスス)的徒弟，能遇你相會是我的希望啊！你的老師是和我相交多年的好友，他就是偉大的天才巴拉基素素！可惜在實驗的中途突然死去，令人痛心疾首。經過了段日子之後，他的賀蒙古斯(ホムンクルス)(即所謂「少女的獻身」，遊戲中的女孩)在實驗室中的也消失了。說實的，失去這個好朋友是我一生中最大的損失，到現在我依然掛念他。



來，跟我來吧！時間已經無多了，起程吧，我帶你到一處地方。我已為了你準備了這間大屋，不用替食宿擔心，一切生活所需的東西已給你準備好了。這裡鄰近的市集是擁有自治能力的「學園都市」，在這裡重視學術的自由性，尤其對鍊金術等低下工作沒有偏見，你在這裡找工作也很容易的。我也跟政府當局有良好關係，有什麼事上裁判所我都可以跟他們溝通一下。

我還知道巴拉基素素臨死前正在探索一種叫「VIRTUA CRYSTAL」的東西。當他研究這個VIRTUA CRYSTAL之中他發現了一些奇怪的事情，突然在心中響起了這樣警告：「我們存在的世界就快要滅亡了。」不久之後巴拉基素素......

其實巴拉基素素的研究最終都沒有停止，希望在人造女孩身上繼續發展他的智慧。他的人雖已了，但探究精神依然值得世人所敬仰。

最後，我期待著你的賀蒙古斯能夠成長......」

開始你的『研究』吧！

在遊戲開始的時候，會看見一條小蝌蚪，漸漸長大變成一個妙齡少女，她就是玩者所要研究的人造女孩。雖然說是研究人造人，但「她」的人類式的生活習慣及豐富的感情，都表現出跟普通人沒有兩樣。在畫面的左上方有一個月亮的標記，代表著日月星晨的交替，是遊戲中的日曆，記載著你的進度。另外有學習和研究室兩個項目選擇，你可循循善誘地教導女孩或帶她到市集外面遊逛。





兩個STATUS畫面

第一個STATUS

在第一個STATUS畫面上，你可看到女孩的狀況，分別是體力、知力、感情和壓力。體力在每次活動完畢之後都會消耗，要令女人造女孩精力充沛地生活的話，便須要給他充分的休息才可補充。知力是指女孩的智慧及知識能力，玩者須要跟她多談一些新事物的話題來充實她的見識。感情方面要玩家多跟女孩溝通，加深相互的了解，促進彼此之間情誼。壓力就是來自於過量的活動或工作，如編排時間表時沒有給予女孩休息時間，很容易便會增加她的壓力，在生活上表現出提不起勁的樣子。



第二個STATUS

另外的一個STATUS畫面，有更多的狀況可供分析。有論理和感覺、秩序和混沌、受動和能動與及光和闇幾對項目。什麼是論理和感覺呢？就是理性的態度和情緒化的感情。如你常常跟女孩說很多學術性的事物，她在論理上的能力會越來越高，相反感性的觸覺則會減少。反之跟女孩經常談心聊天，她便會跟你一樣思想變得感性起來，對了解理性的事情能力則相應減低。秩序和混沌就是指女孩的紀律性。秩序好的話女孩便不會做出混沌的東西來，做事井井有條。受動和能動是指女孩的性格主動還是被動，偏向主動的話她會變得熱情如火；相反的會是一個被動的女孩，很害羞的。至於光與闇方面就是女孩的道德觀念，光是向好的一面發展，而壞的就是黑暗了。以上這種種STATUS都各有各的特色，玩者要以中庸之道來教導女孩，使她的成長得到均衡的發展。





アイシア Eithéa

TEXT：MARKS

PS

生產商：	ATLUS
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	預定11月
RPG/	

一切由地震開始

一班回到高校的高校生，突然間的地震釋放出異世界，而這個就是今次故事的開始。《Eithea》採用會以着重LEVEL的戰鬥，透過冒險來進行故事傳統的遊戲系統。今次遊戲的特色就在於以角色感情數值變化的LAV（LOVE）系統。這個亦是對主角的信賴度和愛情度，所以Eithea會比以前的RPG遊戲更着重同伴之間的溝通。

STORY

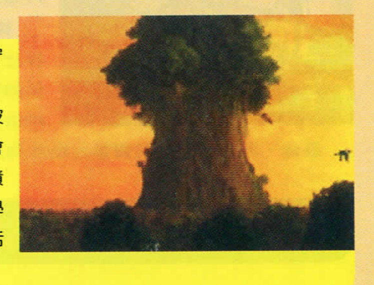
那一天，一位平凡的高校生一新見翔，照常地回到學校過着沒有改變的學校生活。不過突如其來的地震，令他的運命發生很大的變化。在激烈震動下，教室已成漆黑一片。一度暈倒的翔在醒回來後，便立刻在已被破壞的教室中找回朋友，但最後只發現三個人生存。翔和三個同伴逃出變成廢虛的學校，便看到一些不敢相信的光景，而他們面前的就是與地球不同的風景。

舞台



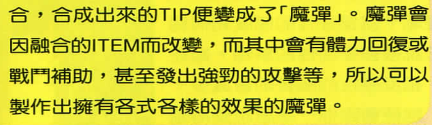
《Eithea》的冒險舞台是一個被稱為「Eithea」，一片綠色所包裹着的自然世界。由現代的感覺來看，這裡的科學技術仍在發展階段，而給翔他們一種中世紀的印象。可是，當翔他們逃出學校的途中，遇上了衣著奇怪的少女一露。不過很奇怪地，翔他們與露卻交談上的問題。到底Eithea與地球有何關係？

Eithea



這個世界是由三顆艾莉之樹守護。由於不會有轉變四季的情況，所以氣候經常溫暖。整個大地都被草原和森林所佔。這個世界當中會與自然共存的民族「月光族」，和積極地利用艾莉之樹來築起自己科學文明的「火龍族」，因此兩者的生活方式而形成對立的關係。

魔彈





將敵人擊倒後，會拾到一些稱為「TIP」的銀銖。平時使用的話就會當作普通子彈，不過只要與特定ITEM融合，合成出來的TIP便變成了「魔彈」。魔彈會因融合的ITEM而改變，而其中會有體力回復或戰鬥補助，甚至發出強勁的攻擊等，所以可以製作出擁有各式各樣的效果的魔彈。

防禦RING



這個世界裡是沒有鎧甲和盾等防具存在。當受到敵人的攻擊時，手腕上的防禦RING就會即時有反應，產生一道防禦SHIELD，令其威力減輕。防禦RING的POWER就是使用者的精神力=LAV比例，所以LAV值提高，防禦SHIELD的POWER亦會增加，而減低敵人攻擊的能力同樣上昇。

LAV



在Eithea的世界，每個人都會擁有一種稱為LAV(LOVE)的潛在力量，而正式名稱「Latent Ability Voltage」。這個數值會因應角色的感情和精神狀態的變化、EVENT和戰鬥（防禦RING能力）等等，不同形色都會對遊戲產生影響。

新見翔



今次故事的主角。雖然有少少粗魯，但因為他的責任感強，所以深得朋友的信賴。在地震之前，由於沒有陷入一些事情令他需要使用其領導才能，所以過着一些平凡高校生活。不過他對於奇怪的事卻比較遲鈍，所以無想過自己的戀愛問題。GP



幪面超人V3



生產商：BANDAI
售價：5800日圓
容量：CD-ROM x 1
記憶：1 BLOCKS
發售日：9月14日
1~2P／FTG

「變~~~~~身~~~~~、幪面超人V3!!」



「幪面超人，聲威震九天，鐵臂銅拳 風雷電，勇猛似虎 身壯力又健……」不知年長一輩的玩家有否聽過這歌曲？沒錯、這就是在70年代在日本及香港都大受歡迎的英雄特撮片幪面超人的歌曲，記得在兩年前PS已經推出過一隻以幪面超人1號和2號為主角的動作遊戲，遊戲因其簡單玩法及依足原著的情況下而大受歡迎，到了今天，廠方再次宣佈會推出新一輯的幪面超人遊戲，既然1號和2號已經推出過，今次的主角當然就是稱為眾位幪面超人當中最受歡迎的「V3」，究竟這次的《幪面超人V3》會否像電視片集般受玩家歡迎呢？

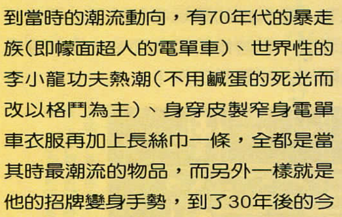




幪面的歷史

在1971年、幪面超人之父「石森章太郎」應東映邀請創作出《幪面超人》，目的是對抗當時在日本呼風喚雨的特撮片王「Ultraman」(港譯鹹蛋超人)。石森先生此舉絕對突破了一





貫特撮片的傳統，因為傳統的特撮片都是在漫畫大熱之後才會給改編成為動畫，但《幪面超人》卻是首套先以特撮片推出再轉為漫畫的作品，此外他的成功因素亦在於創作人的潮流觸覺敏銳所致，大家從幪面的所有設定看到當時的潮流動向，有70年代的暴走族(即幪面超人的電單車)、世界性的李小龍功夫熱潮(不用鹹蛋的死光而改以格鬥為主)、身穿皮製窄身電單車衣服再加上長絲巾一條，全都是當其時最潮流的物品，而另外一樣就是他的招牌變身手勢，到了30年後的今天這變身的手勢仍然隨處可見便知道這片集的受歡迎程度。



原著故事製作



遊戲主題是以V3中一些經典場面為故事主體，所以大家可以放心遊戲的故事絕對是「原汁原味」，例如遊戲一開始便是故事的第一話，幪面超人1號和2號因阻止火箭龜怪引爆手上的原子彈而陷於苦戰，其後雖得V3登場幫助而解決問題，但始終不能阻止火箭龜怪引爆手上的原子彈，幸好在最後一刻1號後2號與火箭龜怪同歸於盡(假死)而將事件真正解決，故事已肯定是依足原著，最令人懷念的就是V3登場的畫面也完全重現在眼前，絕對令人感動。



變身~~~~~幪面超人V3！！

與前作一樣，今集主角「風見 志郎」在戰鬥中是可以隨時變身的，在變身後風見 志郎的所有能力都會大增，而變身後更可以使出V3多種必殺技。在原著中V3是擁有72種絕技，但相信廠方不會將全部72種絕技都收錄在遊戲中，在遊戲中V3所使用的招式雖沒有72式那麼多，但所使用的全都是廠方精心挑選和有代表性招式，即是風雷電這招名技也必會出現在作品中。



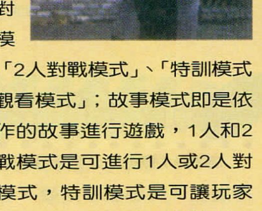


多種遊戲模式



在廠方公開了的圖片中，可以見到遊戲內除了OPTION外已肯定會有十個模式供玩家選擇，而暫時已知的模式有「故事模式」、「1人對戰模式」、「2人對戰模式」、「特訓模式」及「觀看模式」；故事模式即是依照原作的故事進行遊戲，1人和2人對戰模式是可進行1人或2人對戰的模式，特訓模式是可讓玩家自由選擇對手作操控上的練習，而觀看模式可以讓玩家看回進行故事模式時所看到的影片。





唔講你唔知

其實在《幪面超人》第一輯的第八十四集當中，石 森章先生是曾經擔當過一名配角，這配角就一名釣魚翁，筆者相信沒有多少個幪面迷會知道這事，不知身為幪面迷的你又是否知道這事呢？

Text by 痴心

天空のレストラン
天空餐廳

PS

生產商：	MEDIA FACTORY
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	2 BLOCK
發售日：	預定11月發售
ETC／對應MULTI TAP	

烹飪大富翁?!!!!

曾經為《TOWN DREAM》和《ITADAKI STREET》製作的原班人馬今次再接再厲，推出一個以飲食為題材，搜集各種材料烹調出特式佳餚的全新感覺BOARD GAME《天空餐廳》！遊戲方法簡單而且為人熟識，只須投擲骰子，然後根據上面的點數在街道上行走便可，而在途中當然會遇上很多不同的事件。現在開發度已接近九成，各位食家們請準備好筷子和餐刀，品嚐一頓由名廚精心泡製的美食吧！

華露哈拿餐廳

在晴空光輝映照下的小城市裡，座落了一間馳名食府天空餐廳「華露哈拿」。這餐館經年累月以來保留著一個恆久的傳統，就是每一百年便會進行一場舉世矚目的料理大戰——「美食格蘭披治大賽」。當中誰能烹調出神能滿足、佛也跳牆的佳餚，堪稱為「神之料理人」。這個殊榮備受飲食界同業所尊崇，出神入化的廚藝令人人都讚不絕口的美味天皇，更可被推舉為新一任的「餐廳喳FIT人」。



◆ 可供烹調的煮食材料超過1800種以上！不論經濟小菜以至高級料理玩者都能隨意製作。



◆ 遊戲中當然少不了的ITEM琳瑯滿目，總有一款合你心意。

擲骰仔 煮飯仔

本作以類似《大富翁》的投擲骰子的方式來進行遊戲，擲出骰子之後，看看上面的結果是多少，然後便根據其點數在街上行走。在沿途上玩者可不斷取得各種各樣的食物材料，然後依從處方上的資料將菜式烹調，料理完成後便將之交給法語稱為「garcon」的侍應生代為傳送菜式。為了博取廣大食家的讚賞，與一眾廚藝高手競逐「最佳料理」和「最佳服務」等大獎。

◆ 如玩者擁有MULTI TAP，更可多人同時參加遊玩FREE MODE

烹調最好的料理成為美味之皇

1 取得食物

遊戲開始後，首先是需要投擲骰子，然後角色便會隨著所擲出的點數而行走，到達目的地後會根據該處的地形而取得適當的材料。趙若玩者停留在陸上地方，會取得一些陸地有的材料如雞肉或冬菇等；若停在海邊地方，會獲取海蝦、魷魚等海鮮材料。一些特定的地方可取得特殊卡片或烹飪書籍，而某些材料和調味料更會含有魔法在內幫助玩者製作更味美的菜式。

◆ 上完山又下海，在街上四處尋覓，都是為了找到合適的材料。



◆ 哈哈！得到了冬菇！

為了做出最好的菜式，昂然踏上料理之旅！

2 完成料理

玩者獲取了食物材料之後，便可將之而交給廚師進行烹調。製作出來的菜式是好是壞就要看你收集的是什麼材料和多少份量，還要看看配搭得是否恰當。如玩家取得了烹飪書籍的話，廚師製作菜式會更有信心。還有一點有趣的是玩者可將不必要的材料傳遞給其他玩家，有時候可因此而令人家儲存過量的材料，阻礙他人的烹調工作！


◆ 老虎機也可以玩？！究竟這是個什麼遊戲？！

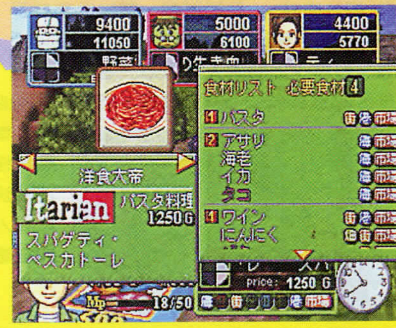


◆ 過百種的食物材料應有盡有。人參、海膽及松板牛肉等等，單聽名字也叫人垂涎三尺！

看誰能稱為料理之皇？

3 將菜式交給傳菜員

玩者完成後的料理會給傳菜員garcon代為傳送給食家們品嚐。在某些場合中更會出現食家品評大會，與其他對手的廚藝一較高下。如果你有信心菜式食物的質數會受食家們高度讚賞的話，更可將菜式的價錢提高，成為昂貴的高級料理！



◆ 廚師選取了合適的材料，準備製作海鮮意粉。

New Game Express

青蛙王

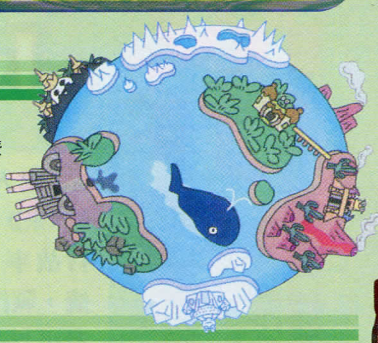
PS

生產商：	MEDIA FACTORY
售價：	未定
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	預定2000年秋
ACT/對應Dual Shock、PocketStation	

另類高爾夫你打未？

大家看到《青蛙王》時是不是覺得是一個冒險或是RPG遊戲呢？其實它是一個以高爾夫球爲藍本的動作遊戲，但遊戲內則被稱爲「KEROF」，玩法亦再不是揮動球桿了，而是用「HAMMER」打下像搖搖板般的飛台，來將青蛙打出。遊戲主角就是男孩的青蛙選手—NOSKEN。在充滿KEROF球道的Kaeruna惑星上比賽。將集合了全宇宙的競爭者擊倒，而獲得KEROF王者的稱號—「kerokeroking」

成為青蛙王



遊戲的舞台是Kaeruna惑星，只有取得專業考試合試的青蛙選手才可以準許降落，而它就是這麼特別。主角—NOSKEN在這個惑星為了成為青蛙王而與不同選手競爭。

青蛙的狀態

由於NOSKEN進行KEROF時所使用的並不是一個球，而是一隻青蛙，所有青蛙會有開心與不開心的情況發生。牠們的狀況可以在畫面的力量棒上看到，而表情是用來表示狀態的。狀態為何會這麼重要？這是因為即使玩者以全力擊下，但狀態則會影響最後的後果，這點是非常重要的。



漫長的旅程

與對手比賽的時候，會以1 GAME 10 HOLE來進行，不過當中的勝負並不是以高爾夫球那樣以捍數來計算，而是打進青蛙洞(CUP IN)的POINT數。不過並不是大家所想容易，因為當中設置了很多陷阱，所以形成不限桿數而要POINT數。當通過各球道的陷阱後，POINT數就會自動加起。

陷阱滿佈





KEROF不是一場只將青蛙打進「青蛙洞」便可，但大家覺得筆者會這樣說，其實是因為球道上會有非常巧合的陷阱設置在其中，例如：青蛙十分喜歡吃的蒼蠅，而跳落水池中游水，亦有飛過雲帶而被雷擊中等恐怖陷阱。雖然陷阱很易輸掉，但相反亦可以利用這一點而奪回勝利。

精彩的球道

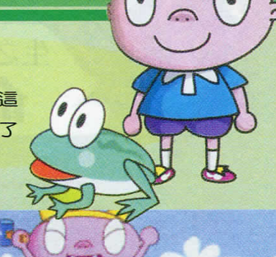
遊戲的KEROF球道是十分多姿多彩的，當中有沙漠和冰塊等利用自然的球道，而且亦有工場環境的。在沙漠的球道上即使強打亦不會飛得遠，而冰的球道則會有滑行的效果。因此玩者需要因應不同的球道而作出相應的打法，而陷阱種類亦有所分別。

占卜體驗



當在KEROF中取得勝利之後，玩者就可以剛才被打敗的青蛙選手DOWNLOAD至PocketStation上。DOWNLOAD不同的選手後，玩者就可以請為自己進行占卜。

個性豐富的角色



NOSKEN

全名NOSKEN WOODFIELD。他是這個遊戲的主角，而且在10歲的時候通過了專業考試，被稱為天才青蛙選手。GP





兩個故事同時進行

神來 KHAMRAI™
カムライ

TEXT: MARKS

PS

生產商：	NAMCO
售價：	未定
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	預定10月
RPG/	

由人族和神族的兩位主角所編織成的《神來》，將會以兩位主角的不同觀點來進行故事。今次的介紹會與戰鬥有關的系統，戰鬥以REALTIME形式進行，當中玩者可以指示其他角色組成不同Party的陣形，此外同伴們可以建立各式各樣的意志。因而從遊戲的系統中得到戰略豐富的樂趣。



WILL SYSTEM

WILL就是主角對同伴的信賴度和好感度所顯示的數值。玩者需要行用這個數值在戰鬥中發動一些強勁的攻擊，不過發動這些稱為「WILL技」的攻擊必須擁有高信賴度和好感度才可發動，而攻擊力當然強勁。







兩大陣形

戰鬥中，玩者是可以給予隊中所有成員作出戰鬥時陣形的改變。《神來》的戰鬥陣形可以分成「集中攻擊」和散開攻擊兩個攻擊方式。玩者可以因應敵的特徵和同伴所剩下的體力，以隨機應變地使用。

陣形	使用好處
集中攻擊	對付體力高的敵人的時候，全體隊員會將所有攻擊集中攻向敵人。
散開攻擊	對付使用飛行道具的時候，以不同的方向進行攻擊。

七個紋章

在神來的世界有六個國家存在，而且同樣由神族來統治。每一個國家的神王都會有一個象徵他們的紋章，不過第七個紋章就不知從何而來，可能會出現第七個神族

神威？

讀者看到「神威」這個字可能會認為是新角色的名字，但它其實是RPG遊戲不可缺少的魔法，而且更神族最擅長的魔法。不單有攻擊多個敵人的神威，亦有令己方體力的效果等，當中更有形形式式的屬性，而且它們的威力非常強大。不過這種借助神靈之力來發動的神威，則需要一定時間來發動。


命之神靈


火之神靈

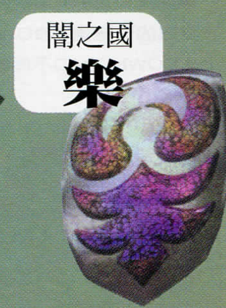

生之國
命


天空之國
空

火之國
焰


光之國
智


大地之國
葉


闇之國
樂

うぶひな
L O V E ♥ H I N A

TEXT：小悠

PS

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN價格
容量：	CD-ROM
記憶：	9BLOCK
發售日：	9月21日
AVG/對應POCKET STATION	

LOVE HINA～愛在言語之中～

著名戀愛鬧劇PS上堂堂登場



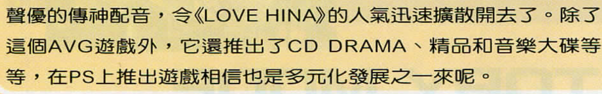
不論在漫畫和電視動畫也同樣受歡迎的《LOVE HINA》正式在PS上推出遊戲了，而今次的遊戲則是以AVG的形式登場。和原著漫畫同樣，遊戲的劇情十分胡鬧搞笑，而且更有許多美麗的CG畫面登場，遊戲內登場的角色均由TV動畫版的聲優作配音，喜歡《LOVE HINA》的朋友不要錯過了。這隻AVG主要是對應POCKET STATION進行遊戲的，目的是收集在遊戲EVENT的對白。現在便由筆者來介紹一下吧！



What's LOVE HINA ?



《LOVE HINA》是日本漫畫週刊《週刊少年MAGAZINE》中連載的戀愛漫畫來，原作是赤松健先生。故事講述主角・浦島景太郎是一個以考入東京大學為目標的重考生，是因為他童年時和一個青梅竹馬的女孩子約定好，一起考進東大去便能得到幸福，可是他每次也名落孫山，於是便投靠住在東京的祖母。但發覺祖母的家・雛田莊變成了女子宿舍，並留下了繼承書把雛田莊交給他。自此環繞著景太郎和女生們的鬧劇便展開了。《LOVE HINA》除了在漫畫週刊上連載外，也同時在東京TV系的動畫番組中登場，把漫畫的劇情搬上電視螢光幕，將原著人物的活躍程度大大提高了，加上堀江由衣等聲優的傳神配音，令《LOVE HINA》的人氣迅速擴散開去了。除了這個AVG遊戲外，它還推出了CD DRAMA、精品和音樂大碟等等，在PS上推出遊戲相信也是多元化發展之一來呢。



LOVE HINA in POCKET STATION

這個遊戲是收集話語為主的，在使用POCKET STATION時，玩者能夠利用電視遙控等東西去把話語輸入，再記錄到PS的遊戲中進行組合，重組出EVENT中登場的對白，便會有劇情畫面了。除了這個在POCKET STATION上收集話語的遊戲外，還有MINI GAME登場的呢。每個角色也有一個迷你遊戲，按每個角色的性格玩不同的類型。例如素子是玩迴避她厲害劍招的遊戲、而小忍是玩有關家務的遊戲。她們的樣子在POCKET STATION中也清楚可見呢！成瀨川奈留是拿掉眼鏡的模樣來，卡歐拉・蘇便是她天真無邪的笑顏，而紺野津美則是她的招牌狐狸臉。





LOVE HINA in PLAY STATION

利用POKET STATION收集了話語後，便需要來到PS本體的遊戲之中將話語進行組合，組合成功的話便會有EVENT發生的了。不同的人物有不同的話語和EVENT，而每句組合成功的對白旁邊，也有星星來顯示這對白的罕有程度，星星越多，難組合的程度越高，相對地出來的EVENT便越精彩了。而這個AVG遊戲的所有角色合計，總共有150個EVENT，玩者便要以組合齊150句對白為目標啊！

Text by 痴心

製作學校

?!學校也能模擬?!!

PS

生產商：	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定10月發售
SLG	

你能否當上熱血校長呢?

以經營校舍、建設及學生育成，將一間校舍整體的運作完完全全地搬到遊戲機上的模擬遊戲《製作學校》，在內裡玩者就是一所學校的校長，在校內仔細指導各項政策及不同事件的設定，建設一所理想的學校。今回這個最新作品裡，有著多姿多彩的事件，所以老師和學生們的EVENT圖片也大幅增加。還有隨著日子的流逝，老師跟同學的感情會日漸濃厚，師生之間的關係可進一步地加深。另外亦有著許多季節及學期的事件，內容包羅萬有，相信各位都可在這遊戲中尋找那份純真的校園生活吧！

學校事件簿

開學禮



春天是新生入學的時刻，一般歡迎新同學的方法都是一個簡單而隆重的儀式——開學禮。在這時候裡，每位新同學都面對著新的環境，新的面孔，所以都要花上一段時間來適應。實際上遊戲在這段期間裡，就是可讓玩者的學校招收新的同學，壯大學校的陣容。



遊山玩水

為了促進師生間的了解，學校每年都舉辦一次開學旅行，增進師生彼此之間的友誼。透過遠足，可帶領學生們到郊外欣賞一下大自然的風景，而且也可使同學們之間學習在野外中的團體生活。熱血校長，你也有空去麼？

義工活動

課外活動除了到郊外旅行之外，還有到附近的老人中心參加義工活動，培養學生的德、智、體、群、美。如玩者的學生都是那麼熱心公益，為社會服務，肯幫助有需要的人士，學校的名聲也會因而提高了呢！

《製作學校》的新要素——STORY MODE



◆哎唷！是鰻魚啊！

新的一集跟以往的系列大大不同的是，前作一般都以「建築校園」、「學校經營」、「學生育成」等幾個主要元素為模擬遊戲的中心，今回則特別重視故事發展。由小島上建設分校，

直至新校在各方面運作都上了軌道為止，都有著多不勝數大大小小的問題及細節有待熱血校長你會解決。校長先生！加油啊！在你的面前有很多事情要你來處理的啊！



◆嘩！大家看！這個學校「大家姐」多兇惡！

第一章
在島上建設分校！

熱血校長最初選擇的就是這個項目，玩者在這裡將會學習到學校經營的基礎知識，在瀨戶內海中一處四面環海的小島上建設一所新的學校。這個第一章的目標很簡單，只要「無驚無險」地渡過一個學期便可以了，不過校園生活中滿載著花樣百出的事件，也會有很多預料不到的事情出現的。但不論怎樣能夠把第一章完成的話，一間學校的基本營運相信玩者已能掌握的了。



◆什麼？！老師你太無聊了！矇上雙眼切西瓜！

第二章
製作體育學校！

第二章開始會有更艱辛的工作等著你來處理的啊！校長！要認真處理校務啊！較多壞學生的工業學校，你可叫他們轉校到有名的體育學院，使壞學生能夠改邪歸正，踏上正確積極的人生路程。他們如在能在體育方面取得成績，品行也會轉好起來。



◆我要成為游泳健將！無論如何也要加油！

第三章
製作農業學校！

本遊戲第三章的目標是經營農業學校，能夠經營得乎合標準的話便可過關。在這裡你的學校可飼養生畜、建設溫室等副業增加收入。另外還可指派適當的老師，教導各學生們善用各種設備及資源，讓他們能夠在田園生活的懷抱中成長。



Text by：悟空

NET DE PARA

DC

生產商：	TAKUYO
售價：	6800日圓
容量：	GD-ROM x 1
記憶：	65 BLOCKS
發售日：	發售中

1~4P/TAB/VGA BOX、MODEM、KEYBOARD對應



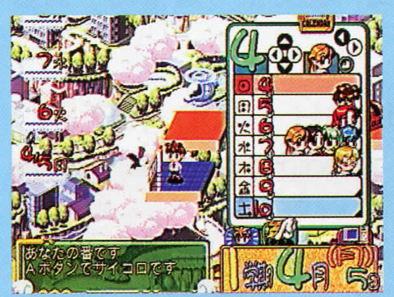


《NET DE PARA》是一隻以大富翁型式、追女仔為題材的棋類遊戲，遊戲玩法與一般大富翁玩法沒何分別、但實際她是一隻結識女朋友的模擬遊戲，只是以行棋方法進行吧，另外遊戲還以能進行網上對戰作號召，相信必能吸引一班喜愛這類遊戲的玩家；現在就讓筆者為大家送上這隻《NET DE PARA》的詳細介紹。

大富翁？ 追女仔？邊樣真？

遊戲玩法

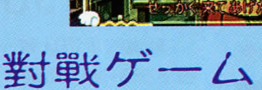
遊戲的玩法就如序言所說一樣，是以行棋方式進行，型式很像一著名行棋遊戲《桃太郎電鐵》一樣可以使用各式各樣的道具進行攻擊對手或輔助玩者自己；而且在遊戲中每一格都擁有自己的背景如學校、公園、海灘和商店街等，雖以行棋型式作遊戲玩法，但遊戲最終也是以追女孩為主要目的，玩家要在有限的日子內不斷向五位女角其中之一進行追求，玩家要不斷走到(擲骰子)女角的方格中與她對話，從對話中會令女孩對主角的戀愛度增加，而女孩的戀愛度有否增加是可以從一表中看到，只要女孩對玩家的戀愛度有所增加，那在該表中代表女孩的綠色圓點便會出現變化，會由綠色開始變成銀色，形狀亦會由圓形慢慢變成心形，最後更會變成鮮紅色的心，能否同時將五位女孩得到手便要看玩定的本事。除此之外遊戲除了玩家控制的角色在追求女孩外，同時電腦亦會控制另一名角色與玩家進行爭奪，究竟誰能得到所有女孩的芳心？



模式介紹

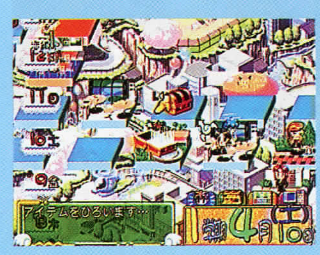


遊戲共有三個模式，分別有「ノーマルゲーム」、「對戰ゲーム」和「ネットワークゲーム」，第一個是以前文筆者所說我玩法進行遊戲，玩家要以追求所有女孩的目標；第二個是可以與朋友一起以大富翁的方式進行遊戲，玩家可以和正常模式一樣使用各種道具，最後只要誰先到達終點便算勝利；第三就是遊戲最大賣點之一——「網上對戰」，只要利用一部有上網機能的DC接駁上遊戲的SERVER便可進行網上對戰，詳細方法下文自有交代。



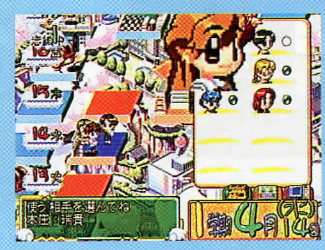
ノーマルゲーム

玩法和筆者在前交中說的一樣，玩家要在限定時間內去追求五名女孩，途中可以使用各式各樣不同用途的道具，當完成一關後，跟著會出現其他新的女孩讓玩家去追求，但同時電腦亦會控制一名角色去與玩家進行爭奪。



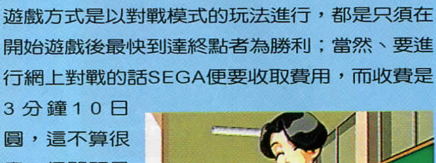
對戰ゲーム

玩家可與最多三名朋友一起進行對戰，型式會有少許改變，在對戰模式內眾玩家仍然是以行棋方式進行遊戲，但勝出目標不是追求女孩而是最快到達終點者便算勝出，同樣地可以在對戰中使用道具來向對手攻擊或輔助玩家自己。



ネットワークゲーム

意思解INTERNET GAME，即是網上對戰，玩家可以利用DC的上網勁能來進入遊戲的對戰SERVER與其他全不認識的玩家進行對戰，而遊戲方式是以對戰模式的玩法進行，都是只須在開始遊戲後最快到達終點者為勝利；當然、要進行網上對戰的話SEGA便要收取費用，而收費是3分鐘10日圓，這不算很貴，但問題是究竟香港何時才有DC SERVER給我們進行網上對戰呢？







Text by：悟空

Virtua Athlete 2K



生產商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM x 1
記憶：	19 BLOCKS
發售日：	發售中

1~4P/SPT/VGA BOX、震動PACK、通訊、ARCADE STICK對應

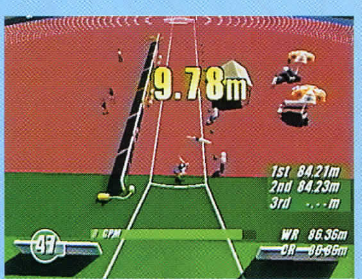
當年光輝不再？



每四年舉行一次的奧林匹克運動會，是體育界最大的比賽，亦是商人賺大錢的好時機，在今個舉行奧運的年頭內，已不知有多少商人以奧運為題目推出各式各樣的商品，就連遊戲開發商亦以趁奧運即將舉行而以其題目來推出一系列遊戲；而SEGA便是其一，記得SEGA在九六年曾經推出過一隻體育遊戲《DEC ATHLETE》的街機版，當時極受機迷歡迎，其後更推出SS的移植版本，之後再推出一隻以冬季運動會為題的《WINTER HEAT》亦大受歡迎，到了今年的「千禧奧運」SEGA亦再次推出一隻名叫《Virtua Athlete 2K》的運動遊戲，究竟遊戲能否比以往兩隻作品更上一層樓呢？留意以下的介紹便一清二楚。

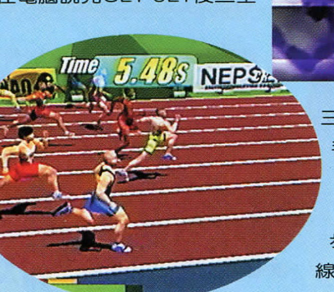
遊戲玩法

遊戲的玩法與往常一樣都是以連續按掣的方式進行，在連續按掣時運動員的能量棒會不斷上升，當能量棒提升至頂點時即是運動員發揮全力時候，但不斷按掣只是遊戲玩法其中之一，有些運動項目玩家除了要不斷按掣的同時也要準備按另一個掣來調教道具技出的角度或另一種動作，這些項目包括跳遠、推鉛球和跳高等等……總括來說遊戲玩法除了要玩家擁有高超的「連射能力」，也要擁有準確的眼力按下動作掣，絕對是考驗玩家的手力和眼力。然而遊戲的最終目的就是締造新的世界記錄，在世界排名中奪奪取第一位。



100 METER DASH（100米短跑）

100米短跑在奧運的田徑項目中最具代表性，若玩家想在這項目中取得好成績的話便須要兩種能力，這兩種能力是高速的「連射技術」和準確的起步；首先就是起步，玩家要準備在電腦說完GET SET後二至三秒按「B」來起步，如準確的話選手便會以帶有幻影的身法來起步，之後再以高速連射令選手的能量棒保持在頂點，最後在終點前三步左右的距離按「B」令選手做出壓線的動作以取得更佳的成績。



全運動項目多面睇

今次遊戲可供玩家進行的運動項目不太多、只有7種，這7種分別是「100 METER DASH」、「LONG JUMP」、「SHOT PUT」、「HIGH JUMP」、「100 HURDLES」、「JAVERIN THROW」和「1500 METER RACE」；下文就是這7種項目的介紹。



LONG JUMP（跳遠）

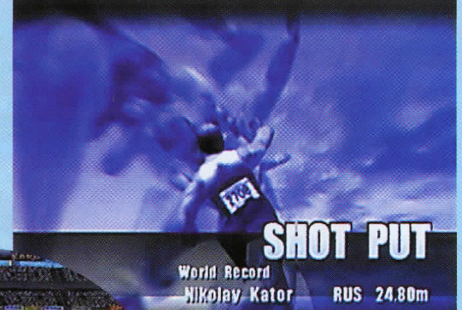
跳遠的玩法玩者一開始以連射令選手進行助跑，當差不多到達白線便按下「B」來調教跳起的角度，正常來說起跳角度大約在25度左右應是最好的，不過筆者覺得23到27度之內都可以做出不俗的成績。





SHOT PUT（推鉛球）

這是一項不須玩家以連射方式進行的運動項目，玩家只須看著畫面下方的能量棒，在可以將鉛球推出去時能量棒的指標會不斷移動，玩者要看準能源棒到達至最高點時按「B」來調



教角度便可將鉛球推出(一般來說推出角度標準是45度)；除此之外之外玩家亦可以在看準能量棒達到最高點時推出ANALOG之後再不停轉動令能量棒繼續提升，最後再按「B」擊將鉛球推出亦可，而筆者較喜用後者的方法，因為單以按擊來決定力度的話不是十分可靠。

JAVELIN THROW（標槍）

與跳遠玩法一樣的比賽項目，玩者同樣需要有足夠的連射(助跑)和起跳角度(25度)，兩者不同之處就是前者選手所調教角度後會連人一起跳出去，而後者只是將手上的標槍飛出，在選手飛出標槍後選手會將重心腳會向前兩步來減速，所以玩者必須預計兩步的空間給選手，不要踏出白界引致犯規。

HIGH JUMP（跳高）

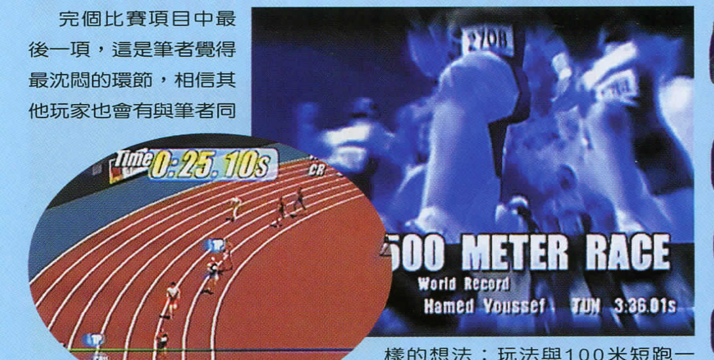
這是筆者認為七個項目之中最難掌握其要訣的項目，其玩法是玩者一開始以連射令選手進行助跑，當差不多到



達跳杆前兩三步左右的距離便按下「B」來調教跳起的角度，在彎腰飛過跳杆後再按「下」來屈膝便完成整個動作，正常來說起跳角度大約在45度左右應是最好的，但若果跳杆的高度高於2米時便可能要將起跳角度調教高於45，是多少便要玩家親身的領會。

1500 METER RACE（1500米長跑）

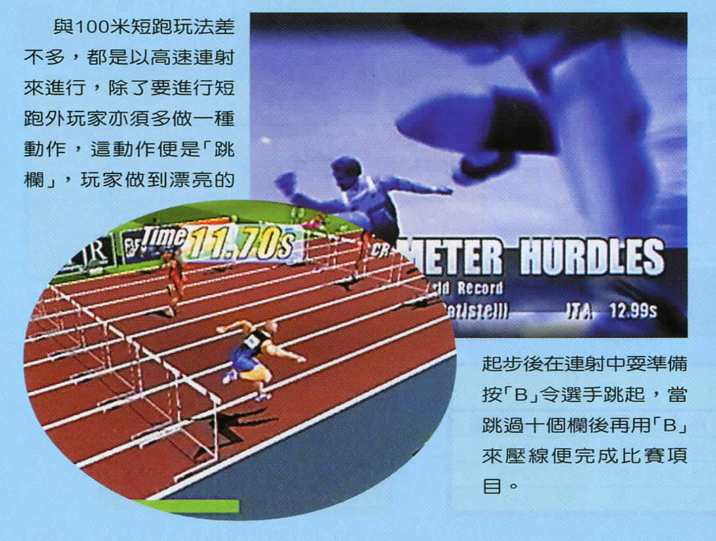
完個比賽項目中最後一項，這是筆者覺得最沈悶的環節，相信其他玩家也會有與筆者同



樣的想法：玩法與100米短跑一樣，只是在起跑後不可高速連射，在起跑後玩家要留意選手的體力，因為整個賽事是要圍著跑道跑接近四圈的路程，所以玩家要控制選手的速度，但就算去到最後直路玩家也不能盡全力去跑，只可將接擊的節奏力快，在衝過終點的同時亦是遊戲的結束。

110 MATER HURDLES（110米跳欄）

與100米短跑玩法差不多，都是以高速連射來進行，除了要進行短跑外玩家亦須多做一種動作，這動作便是「跳欄」，玩家做到漂亮的



起步後在連射中要準備按「B」令選手跳起，當跳過十個欄後再用「B」來壓線便完成比賽項目。

DC版原創模式

在DC的移植版本中有一個叫做「PLAYER EDIT」的新模式，這是DC版獨有的原創模式，街機版本是沒有的，這是一個可以讓玩家自行創造一個運動選手，這個自創選手可以同在七個賽事中，因為這是一個四人遊戲，所以玩家可以先在家中創造好一個屬於自己的





選手再與朋友一起進行比試，而在這模式中創造的選手資料包括選手姓名、面容、國籍、服裝顏色、護腕、襪、運動鞋、和號碼布等、非常詳情，此外玩家也可替選手選擇三項本身最擅長的比賽項目，這些項目在每次完成遊戲後只要取得好成績便會取得。GP

By: Sakura Ki

育成打比賽的馬匹吧

DC

生產商：	SEGA
售價：	6800日圓
容量：	GD-ROM×1
記憶：	189 BLOCK
發售日：	發售中
SLG/對應VGA BOX	

目標育成最強的打比馬

提到育成這一類的SLG遊戲，相信不得不提SEGA的《創造》系列。由最初在SS之上推出了《創造職業球會》系列，到後的《創造職業棒球場會》都十分之受歡迎。由此可以看到《創造》系列遊戲的可能性很大，SEGA已經表明會向其他方面的題材作嘗試。現在這系統又有新的作品推出了，這次的會以育成賽馬作為題材。遊戲除了在賽馬日會到馬場賭錢之外，這是個百分之百育成馬匹的遊戲，玩者需要專注育成和訓練自己的馬匹，如果喜歡賽馬的朋友便不要錯過。



遊戲的目的

這作品雖然是賽馬SLG遊戲，可是和光榮推出的「WINNING POST」系列完全不同，是SEGA的創造系列的最新作品。遊戲中玩者的角色是個經營牧場的商人，在最初除了有一個普通的馬場之外，所有的資金也只有5000萬日圓。玩者首先還要購買一隻繁殖牝馬（繁殖雌馬），價錢最低的也要2000萬日圓，還要幫牠找種牡馬（打種雄馬）交配，因此玩者在最初的時候會很貧窮。玩者除了要繁殖競賽馬之外，當馬匹到了三歲的時候，便要進入馬房接受訓練。然後當然是參加競比賽，取得勝利後的賞金，便可以用作經營牧場的資金。玩者要不繼重複著這些事情，直到取得打比冠軍和所有的GI賽事。

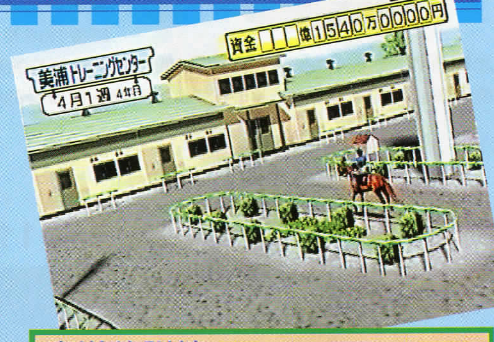






調教的效果

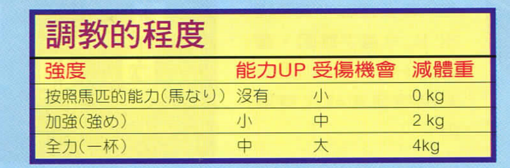
因為遊戲是較為專注在育成馬匹的部份，所以訓練和調教方面的設定一點也不含糊。除了可以把調教馬匹的責任交給練馬師之外，還可以自己去安排訓練的程序，而且每種項目的設定也很細緻。例如給馬匹訓練的跑道便有五種。練習時也可以和其他馬匹進行所為「拍跳」的訓練，除了可以訓練馬匹的爭勝心之外，還可以學習使用留力的戰術。不過也會令到馬匹產生脾氣和疲勞過度。其他的訓練方法也有很多的組合。還有可以為馬匹減肥的作用，是少有的育成系統。另外在訓練馬匹的這段期間，可能會發現馬匹會有不同的小問題，例如害怕和其他的馬匹一起跑等的問題，可以用一些如眼罩等道具去解決。不過如果馬匹本身沒有問題的話，使用那些道具會令馬匹產生不良的影響。





賽道的訓練

賽道	效果	受傷機會
草地（芝）	主力訓練速度	高
泥地（ダート）	主力訓練耐力	普通
WOOD（ウッド）	主要訓練耐力和力量	低
斜坡（坂路）	主要訓練速度和力量	普通
POOL（プール）	可以鍛鍊到少許效果的耐力	沒有



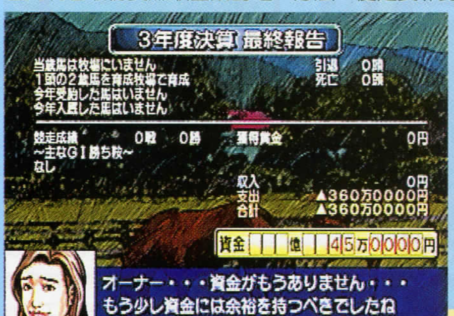
調教的程度

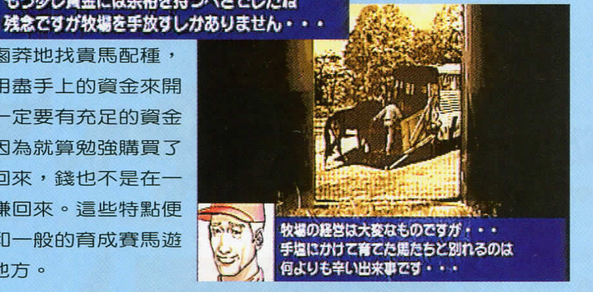
強度	能力UP	受傷機會	減體重
按照馬匹的能力（馬なり）	沒有	小	0 kg
加強（強め）	小	中	2 kg
全力（一杯）	中	大	4kg



要善用資金

由於這遊戲最初是不能購買馬卷的，只能在自己的馬匹出賽時購買，因此玩家最初要賺取金錢的唯一方法，便是要靠比賽中獲得的獎金和售出從牧場繁殖出來的馬仔。如果玩家在營運的期間，在每半年的決算報告之時，資金方面出現赤字的話，便會步上GAME OVER的結局。因此玩者在營運期間，千萬不要胡亂地購買馬匹，或者鹵莽地找貴馬配種，也不可以用盡手上的資金來開發牧場。一定要有充足的資金在手上，因為就算勉強購買了超級馬匹回來，錢也不是在一瞬間可以賺回來。這些特點便是這作品和一般的育成賽馬遊戲不同的地方。





賽馬日

之前也曾經提過的，玩者在最初的時候，由於沒有可以參賽的馬匹，因此是不能到馬場看比賽和賭錢的。但隨著玩者日漸增多的馬匹，這樣便能經常去馬場。到了馬場後，玩者除了可以在報紙之上看到自己馬匹出場的號碼和評價，也可以走到馬場的沙圈看一看馬匹的狀態。不過賽馬日來到了馬場，當然要買自己的馬匹的馬卷。玩者最多每次可以投注999萬9000日圓，不過要一次過投注這麼多錢是需要很大的勇氣。當投注完畢之後便可以進行比賽，由於DC擁有強大的機能，因此比賽是做出來的表現相當漂亮，馬匹的動作也很流暢。在賽事完了之後，無論之前玩者的馬匹是勝還是負，玩者也可以SAVE那一場的賽事，之後玩者可以隨是到CLUB HOUSE(クラブハウス)欣賞。





函館競馬場 2R 7月1週 晴 良
1 エイキスウィート 牝3 468Kg
1番エイキスウィート
468キロです



比賽的戰術

當玩者的馬匹長大之後，進入馬房訓練成為競走馬，玩者便可以為牠登記參加比賽。玩者除了可以全盤交給練馬師去安排馬匹的出賽日程之外，還可以自行為馬匹登記賽程。至於由誰來策騎出賽的馬匹，也是由玩者決定的。不過有一件事，玩者一定要自行決定的，那就是策騎的戰術。遊戲設定的戰術，除了有很多賽馬遊戲也出現的快放(逃げ)、放頭(先行)、跟隨(差し)和後上(追いコみ)這些戰術之外，還有追著假想敵的MARK(マーク)。另外玩者還可以設定一些細微的部份，例如一些搶位和保特距離等的戰術，總共會出現300個以上不同的戰術合出現。絕對是現今最多賽馬戰術的賽馬SLG遊戲。







TU-KU-RO-U CUP

《創造》系列的遊戲中，一定會有讓玩者在其他人的球隊作比賽。這次雖然是育成賽馬，當然要承繼這系列的優良系統。而今次的比賽將會是創造盃(つくろうカップ)，玩者只要在遊戲中，把想用來參加比賽的馬匹作登記，SAVE了在VMS之後，玩者便可以參加比賽。但是玩者不能操作任何的東西，也不可以購買馬卷，純粹只為和朋友們比賽之用。另外遊戲還可上網到TRA競馬會,參加網上的比賽。



Dricasのチャットサーバーに接続します
~マナーを守ってお使いください~
チャットサーバーの選択 PM 3:48







Text by 痴心

DC

生產商：	RealVision,Inc.
售價：	預定4800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	4 BLOCK
發售日：	2000年7月27日
RAC／對應振動器	

在古羅馬時代及中國歷朝軍隊之中，都有用上動物畜牲的強大體能，來作推動力量拖行車輛。

本遊戲就是以同樣的形式，利用動物來拉動車子，所不同之處是此作中的動物及車子都是未來高科技所製造的超現代機械。Hey! 大家不要看筆者形容像這樣的遊戲設計，什麼機械動物車輛，看樣子一定不會好玩到那裡去了...那就錯了！各位親愛的GAME迷們，這遊戲經筆者在辦公室試玩過後，是有他的可玩性的！且看看以下的介紹吧！

機械動物玩賽車?!

場地遍及海陸空各處，以機械動物駕駛賽車！

陸上 DOUBLE SPEED HORSE

水上 DOUBLE SPEED SHARK



空中DOUBLE SPEED CROW

本遊戲的內容就是駕駛以機械動物拖行著的裝甲賽車，與其他電腦車輛一較高下，爭取殊榮。

玩者須要操控以機械動物DOUBLE STEED駕駛的STEEL SLEDGE裝甲車，配合不同的機械SETTING以應付各種各樣的賽道狀況。遊戲內有多個場地以供選擇，一共21條賽道分佈於海、陸、空不同角落。地形迴異的環境有著各種氣候的影響，使賽情不斷變化。玩者即是每次都選擇同一條賽道，但同場作賽的CPU對手則永不重複，令遊戲保持新鮮度以增強恆久耐玩性。當然一般的2P對戰與及賽車GAME常見的TIME ATTACK MODE以及利用DC上網功能的NET RANKING也一并收錄在遊戲當中。



STEEL SLEDGE SS-001 Brouber

MODE-Ground

MODE-Water

MODE-Air

奇怪的遊戲設計，故事怎樣由來？

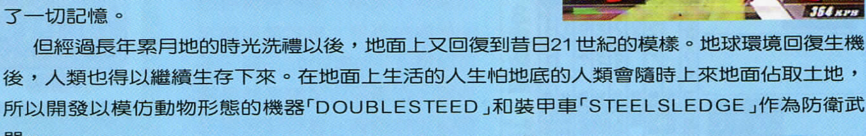
西曆2300年地球人口急劇增加，自然天災、環境污染等問題日益嚴重，人類將居住環境由地面轉移到地底中生活，從此地球表面變得了無人煙，一片死寂。

由於地底空間有限，沒法容納大量人類的遷移。一些幸運的人才能夠被選拔到地下裡面生活，而餘下不幸的一群便要在地面上自生自滅......



地球國家統一之後，全人類的行動都由新政府所管理和監視，絲毫沒有半點自由。到了西曆2800年的時候，地面上殘存的人以至新政府轄下所有全人類都不知怎麼回事地失去了一切記憶。

但經過長年累月地的時光洗禮以後，地面上又回復到昔日21世紀的模樣。地球環境回復生機後，人類也得以繼續生存下來。在地面上生活的人生怕地底的人類會隨時上來地面佔取土地，所以開發以模仿動物形態的機器「DOUBLESTEED」和裝甲車「STEELSLEDGE」作為防衛武器。



BATTLE RACE

一般的賽車模式不用諸多介紹各位GAME迷都應該清楚了解，而這個BATTLE RACE則是本作中一個令人玩得興奮的模式！在這裡大家可裝備武器對付同場對手，而武器選擇亦有MAIN WEAPON及SUB WEAPON之分別，同時也有不同賽道可供選擇。

特殊空中操作方法

空中賽事模式跟一般賽車遊戲的操控方法有點不同，其型式有點像街機"STAR WAR"一樣，LR二掣分別操作STEELSLEDGE的左右引擎(Default操作是左右掉換了的，各位看看下文便會明白)。同時按著L掣及R掣便會另機體全速前進，即是一般的直線行走；而放鬆L掣但繼續按著R掣的話，就是將右邊的引擎馬力減低，機體因只有左方的引擎推動著在物理作用上便會朝著右方轉向，相反的話便是轉左。

MAIN WEAPON



VALCAN

LONG LASER

SUB WEAPON

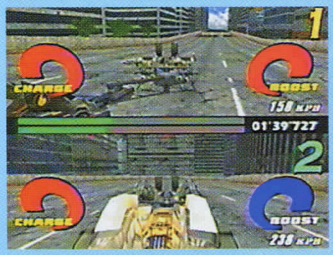


HOMING MISSILE

攻擊力：40(x2)
鎖定性能：★★★
CHARGE SPEED:★★★

FLAME THROW

攻擊力：150
鎖定性能：★★
CHARGE SPEED：★



◆ 對戰模式以上下畫面分割形式進行，方便玩者清楚觀看。



◆ 處於後方的裝甲車會更為有利，因為可容易瞄準鎖定前方的對手。



◆ 在上斜時的速度感不錯，太陽發出的光芒亦表現得非常細緻。



◆ 開動BOOST可使STEEL SLEDGE突發加速。

Now On Sale

Text by 痴心

SHADOW MAN

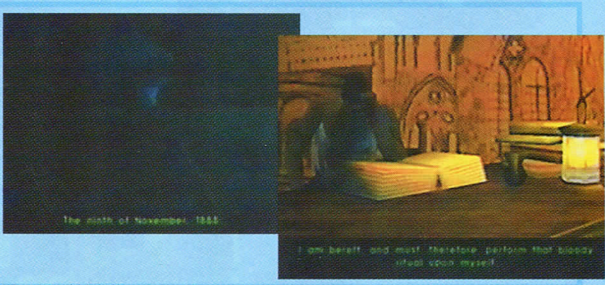


生產商：	Acclaim
售價：	美版
容量：	GD-ROM
記憶：	36 BLOCKS
發售日：	2000年7月27日
AVG／對應VGA	

盡情地發射吧！將眼前所有敵人全部幹掉！

Mike......究竟發生了什麼事......





「......在1888年11月9日，不知道發生了什麼事情，我完全記不起做過哪些東西，只見到隻手盡是鮮血......啊！Mary，Annie，Elizabeth！妳們在何處啊！！我想起來了！現在在我腦海中只記起這幾個美女的名字......我...我...我真的很愛她們的啊！！！但是究竟現在我做了什麼？她們不見了，我的雙手又染滿鮮血.........」這段對話就是本遊戲《SHADOW MAN》的主角Mike的遭遇，為了尋回失去的記憶，便獨自四處飄泊，到處探險......

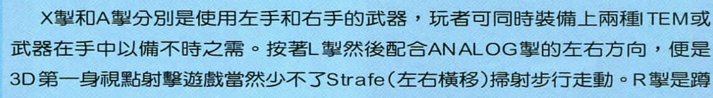
耳熟能詳的3D探險

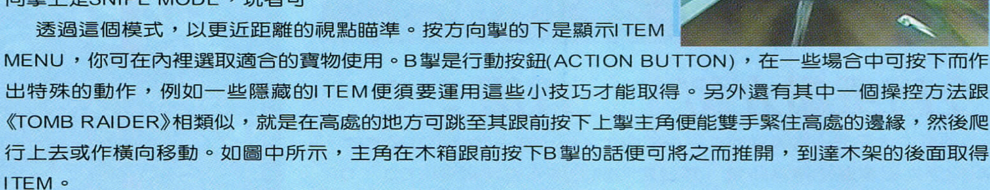
本作品是以3D模擬主角第一身視點的射擊探險遊戲，都是大家非常熟識的遊戲類型了。遊戲中每交代一場劇情都有很長的CG動畫，非常強調其故事性。玩得累的時候，放下手掣後要休息一下，在REVIEW MOVIE模式觀看動畫亦無妨啊！



◆小心過橋的時候給摔下來啊！

操控方法





◆敵人給主角的雷電槍擊中後全身發抖。



X掣和A掣分別是使用左手和右手的武器，玩者可同時裝備上兩種ITEM或武器在手中以備不時之需。按著L掣然後配合ANALOG掣的左右方向，便是3D第一身視點射擊遊戲當然少不了Strafe(左右橫移)掃射步行走動。R掣是蹲下的動作，在一些低矮地方或狹窄之處便要這樣曲著身子才能通過。按方向掣上是SNIPE MODE，玩者可透過這個模式，以更近距離的視點瞄準。按方向掣的下是顯示ITEM MENU，你可在內裡選取適合的寶物使用。B掣是行動按鈕(ACTION BUTTON)，在一些場合中可按下而作出特殊的動作，例如一些隱藏的ITEM便須要運用這些小技巧才能取得。另外還有其中一個操控方法跟《TOMB RAIDER》相類似，就是在高處的地方可跳至其跟前按下L掣主角便能雙手緊住高處的邊緣，然後爬行上去或作橫向移動。如圖中所示，主角在木箱跟前按下B掣的話便可將之而推開，到達木架的後面取得ITEM。

驚心動魄的遊戲開始了......

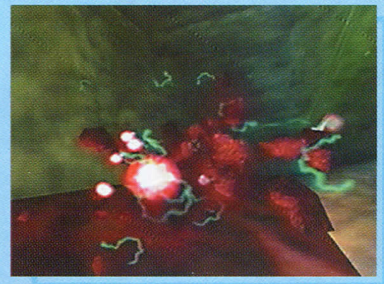


在遊戲開始的時候，主角是沒有武器的。那末究竟現在應該做什麼呢？不用慌張，在第一關裡面，是沒有可怕的敵人來襲擊。玩者只須首先在四周搜一下，取得有用的ITEM便可以了。

不久之後你會發現一間大屋，進入屋內主角Mike跟黑人美女Nettie談話後，會取得武器槍械，遊戲從這裡開始便可以射擊了。出了屋外，會發現很多狗隻徘徊在空地上，雖然你未曾有任何舉動會侵犯牠們，但每隻狗兒都依然虎視眈眈，表現出警戒性極高的樣子。如主角真的覺得討厭，向著牠們射擊的話，狗群便會聯群結隊蜂擁而來襲擊你！啊！！這時候你會看到畫面正在處於LOADING狀態，是不是自己已給狗隻咬死了呢？還是不是現在已經GAME OVER呢？哈哈！片刻之後玩者就會發覺畫面轉變至另一處地方，此時你會發覺自己已裝備好了雷電槍武器，還看到在身邊四周都有些行動緩慢，垂頭喪氣的怪人來回踱步，對啊！他們就是敵人了！只要見到在你眼前的人便向著他們盡情發射吧！彈數是沒有限制的！對方給主角幹掉後會痛苦地爭扎數秒，然後就會玉石俱焚，五馬分屍地人體爆炸！腦漿內臟都散開來之後，會在一片血花之中剩下一顆ITEM給玩者拿取。Gp



◆嘩！狗兒正在吠著！



Now On Sale

Text by 痴心



TEST DRIVE 6 DC

生產商：	ACCOLADE
售價：	美版
容量：	GD-ROM
記憶：	最少17 BLOCK
發售日：	2000年7月27日

RAC/對應VMU(美版VMS)、VGA CARD、振動器、STEERTING CONTROLLER

熄匙，車牌，身份証！

ACCOLADE所推出的《TEST DRIVE》，筆者早在大概十年前已有接觸，對它並不陌生。那時候我還是初次接觸電腦遊戲，在內裡的名貴跑車相片已叫我這等車迷為之雀躍了。今回這款遊戲推出了最新的第6集，除了一般主要賽車內容外，還聘請樂隊為其創作主題歌曲，同時在光碟內收錄了《TEST DRIVE》SOUND TRACK的MTV。另外也加設了像《NEED FOR SPEED》的「HOT PURSUIT」模式的警車追逐戰，令遊戲生息不少。或許擁有車牌的你很怕聽到警察叔叔對你說：「熄匙，車牌，身份証！」這句說話，但今趟你可掉換角色，對遊戲中的車主說這「金句」了！



各款名車大集合

遊戲內的車輛根據其性能強弱而分成4個組別，由最低的CLASS 1至最高級別的CLASS 4。由於開發的關係，歐美車種特別地多，當中包括一些較著名的如AUDI TT、LOTUS ELISE及ESPRIT、VIPER和DB7等名貴跑車，另外也少不了港人所熟識的日產Skyline GTR及富士IMPREZA。



福特 MUSTANG 428 CJ

嗯...FORD MUSTANG可能香港的朋友並不太熟識，筆者曾在北美留學，對此車總算略有所聞。在該地可說是一部非常受歡迎的跑車，售價便宜但馬力強大，深受西人年青一輩及優皮一族的喜愛。(如讀者有看過日劇"With Love"的話，竹野內豐在劇中所駕駛的開篷跑車便是Mustang！)



今回重點介紹——香港！！

遊戲中大部分的賽車場地都是在街道上，以一些主要城市好像倫敦、紐約等大都會道路作為背景，賽道最有趣的地方也是跟《NEED FOR SPEED》相似的分岔路很多，玩者隨時可在一些秘道之中尋找截徑。另一令人驚喜的是連香港街道也有！在街道背景中，玩者可看到維港海景、尖沙咀鐘樓、中銀大廈等香港街頭景致。怎麼樣？聽了之後是否很想到CAR PARK取車「兜返轉」？HEY! MAN! It's just a game!



◆在香港賽道的前半段，路邊被斜坡包圍著，有少許石澳道的影子。

◆維港海景一覽無遺(怎麼了？你想跳海嗎？！)

◆終於到達會展中心新翼的門口了！

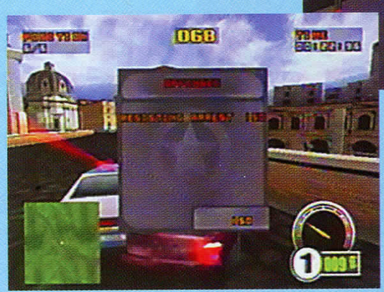
SINGLE RACE

可別誤會以為SINGLE RACE就是跟PRACTICE一樣都是遊玩一次兜兜風便算的模式，其實在這項目中你可跟電腦對手打賭比賽，取得BONUS助你添置新的跑車或改車！在賽事開始之前先下注碼，不過請玩家們先留意最少及最高投注額才可落注，要不然太少或太多注碼電腦是不會跟你「劈返轉」的！如能跑出頭3位的話便可贏取獎金，你所下的注碼越大，當然可贏得越高的獎金。相反地輸了的話，也要賠足給電腦啊！願賭要服輸呢！



COP CHASE

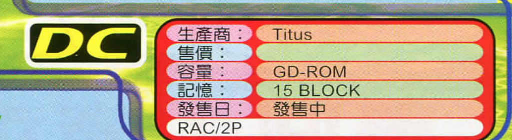
在這模式中玩者可選擇警車來駕駛，一嘗警官追逐非法賽車的滋味。遊戲方法簡單，看見車子上方有紅色或綠色指標的便是可追捕的目標。你只要將警車追貼目標車，或是一個「甩尾」在車前截住它，無所不用其極地「維護法紀」！最後能夠靠近目標車的話便可向不法者提出檢控，而在一條TRACK之內最多可發出5張告票。



TEXT：MARKS

ROADSTERS

DC



賽車都有新體驗！！！



自從SEGA推出美版DC後，在美國的遊戲開發商都紛紛將一些曾受歡迎的作品，搬到這台主機上，當然不會少了賽車遊戲的份兒。今次這個《ROADSTER》就是一個移植的作品，當中共有四個模式，而以Roadster Trophy為最主要的。



比賽須知

玩者在比賽後的排名會直接影響用來買車的獎金，而最初Neighborhood Cup每條賽道的冠軍都可以獲得9000元。此外當玩者取得頭三名的時候，才可以到下一條賽道比賽，而雖然玩者可以返回舊賽道比賽，但事後是不會得到任何獎金的。



買車樂趣

這是以ROADSTER為主題的賽車遊戲，玩者可以購買就只有非常有型的ROADSTER。不過玩者可以不用擔心車款少，因為ROADSTER是一個類型(開篷跑車)，並不是一個牌子，因此玩者可以選擇到不同車廠的ROADSTER，而每輛車子都同樣有一次UPGRADE CAR的機會，只要UPGRADE便可以增加自己車子的馬力。



變化莫測

當玩者完成Neighborhood Cup之後，便會進入Endurance Cup，不過在這裡開始就要小心，因為由Endurance Cup開始出現一些天氣的阻撓玩者進行比賽，例如：在Chateau B的後段會發生山火，令到四處燃燒起來，而在路上的大火會影響玩者對前方路面的了解，從而發生不應該發生的碰撞。此外在Area 51 B更會出現龍捲風，不單影響玩者的視線，甚至捲起車子一段時間，因此玩者見到天氣變化就要小心一點。





QUICK RACE

雖然這個模式不像Roadster Trophy那樣賺錢買車比賽，但玩者可以嘗試一下其他賽道有多複雜的彎角，及需要留意的位置等，當中共有九條不同構造的賽道，而且在選擇之餘亦可選擇不同等級。每條賽道進行時，和Trophu Race同樣與其他七輛ROADSTER作賽。



遊戲的技巧

遊戲中，玩者所駕駛的ROADSTER在賽道上並不是以駕駛的技巧為優先，因為這是歐美賽車遊戲的特色一以跑車的馬力和速度為首先來追求在賽道上飛馳的爽快感，因此使用BRAKE的機會減少，加上BRAKE的反應過份敏捷，唯有以放油門來入彎。





TEXT：小璘

SILVER

DC

製造商：	Infogrames
發售日：	發售中
售價：	－
容量：	GD-ROM
記憶：	30 Blcoks
ACT	

奪回被盜走的妻子

故事內容

本作是講述某國的皇帝「Silver」因為要娶得新娘，而派出兵隊將一位劍士David最心愛的妻子Jennifer奪去，於是David就與外父一同追捕他們；可是David他們來得晚了，當他們找到兵隊的時候，已發現兵隊早已帶著Jennifer乘船離去。與此同時，他們亦發現不只Jennifer被捉走，就連城內的其他婦女也被士兵帶走，為此他們就立刻四出找辦法到Jennifer的所在地。

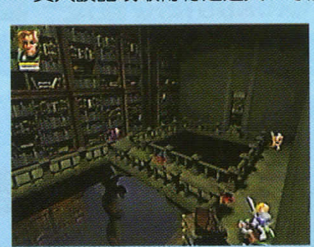


他們到過森林、亦進入過城堡，途中遇到不少阻止他們行動的士兵和魔鬼們，最後認識到一位能夠幫助他們的魔法師，可是David的外父最後卻被兵隊隊長Fuge殺死！因為Silver皇帝的私欲而痛失妻子和外父的David，誓要為此報仇。

冒險行動



玩者雖然有同伴同行，但也只需控制著David的行動便可，其餘的同伴會變成電腦操控。主角將需要將途中所遇到的敵人全部殺死、與人談話或取得特定道具，才能繼續前進。不過由於遊戲畫面設計得較為細緻，因此玩者可能看不清楚在身處的地方能作哪些行動，可按L掣於畫面中顯示出特定的符號方便查閱；其中例如手指狀的符號代表有道具取得、口狀的符號代表能與同伴談話，而類似門狀的符號代表能夠通往下一處地方。



萬用的道具



主角在途中將會遇上不少敵人，玩者可隨不同的情況及需要而安裝裝備，這些道具有劍、魔法武器、防禦道具等，另外亦有不少回復系道具，若玩者發現主角需要回復的話，可按B鍵選擇上方的選項立刻進行回復。而要玩者要取得道具，就要在冒險進行中戰勝敵人或找尋寶箱便可。

戰鬥操作方法

A鍵	揮劍
R鍵＋↑鍵	刺劍
R鍵＋→鍵	猛擊
R鍵＋←鍵	左擊
R鍵＋↓鍵	擊劍
R鍵＋B鍵	閃避

Text by：悟空

DC

生產商：	SEGA
售價：	$39.99美元
容量：	GD-ROM x 1
記憶：	2 BLOCKS
發售日：	發售中
1~4P／ACT／VGA BOX、震動PACK對應	

SLAVE ZERO



好難玩的DC《QUAKE》？

一隻玩法很像電腦遊戲《QUAKE》的DC GAME，同樣是要玩家以第一身視點去控制遊戲中的主角機械人，這類遊戲在日本相信不會太受歡迎，但在美國或歐洲這類型遊戲相信會很吃香，因為單是以這玩法為題材的電腦遊戲不知推出過多少，少說也會有六成以上這類遊戲會受玩家歡迎；另外在香港這類型的遊戲亦很受電腦用家所愛戴，相信以現在香港的DC市場這遊戲應會有一定的吸引力。

遊戲玩法

遊戲是要玩家控制一部巨型機械人實行以暴易暴的方法在城市內將其他由壞人駕駛的巨型機械人擊倒，這部巨型機械人左肩裝有威力強大的飛彈，右手持有可裝三百發子彈的機槍。在「執法」期間、玩家有時會在地上拾到一些比現在更強火力的武器；而遊戲是以關數制，玩家在由地圖的起點走到終點才會與該版的BOSS見面，在途中玩家要一邊與嘍囉進行戰鬥一邊拾取地上的道具以在BOSS戰時使用，而在嘍囉戰中玩家除了會遇到一些實力較低的機械人外，也會遇到一些實力更弱的裝甲車，雖說實力比嘍囉機械人更弱，但它們也可令玩者的機械人受到傷害，必須留意。



四人大混戰



基本上遊戲的一人遊戲模式令筆者覺得較為沈悶，幸好遊戲的另一個模式卻令筆者玩過不亦樂乎，這模式就是「四人對戰」。遊戲最多可以讓四名玩家進行互相更擊的對戰，在開戰前玩家可以選擇地圖、武器等設定，在設定好所有選擇後便可開始進行與朋友互相撕殺的戰事。不過有一點要留意，就是當玩家要進行四人大混戰時，一定要使用「大電視」來進行，不然遊戲的樂趣便會因畫面太小而大大削減。

玩後感



筆者覺得此作有兩個不足之處，第一就是遊戲的「控制方法過於特別」，以「YBXA」以控制機械人的移動，以十字掣來控制跳躍，以ANALOG來控制射擊路線，這種控制法對一般玩家都較難適應，很多玩家往往都是因為遊戲的控制方法過於特別而放棄購買的念頭；第二就是遊戲「不對應網上對戰」，若遊戲能夠對應網上對戰的話，玩家便可與不同的玩家切磋，這無疑會令遊戲的可觀性大大增加。記得《QUAKE III》在宣佈會推出DC版時會對應網上對戰，更可與電腦版進行互動對戰，筆者希望在不久將來廠方會宣佈推出遊戲的網絡對戰版，令玩家能與世界其他高手過招。



TEXT：小璘

MAGICAL RACING TOUR DC

製造商：	Disney Inter Active
發售日：	發售中
售價：	—
容量：	GD-ROM
記憶：	7 Blocks
RAC	



進入迪士尼賽車世界

最近Dreamcast推出了那麼多賽車遊戲，各位是否已經練得一手好技術呢？還未練熟的朋友，有沒有打算玩一些簡單易操控的賽車遊戲來熱身呢？相信這次為各位介紹的賽車遊戲，一定適合駕駛技術高與否的各位進行。



迪士尼角色一同賽車

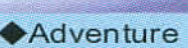


本作的賽車手並非一般的賽車手，而是以迪士尼的角色進行比賽。遊戲中總共有26位角色讓玩者選擇，這些角色包括小松鼠「Dale」、惡毒女巫「Tiara Damage」、小鴨「Oliver Chickly III」等，不過在本作中，大家所熟悉的米奇老鼠、唐老鴨和高飛狗等則欠奉；另外，在剛開始遊戲時是不能選擇所有角色的，玩者將需要完成特定條件才能使用那些角色。

遊戲模式

本作共分三個模式，其中有「Adventure」、「VS」和「Time Trial」。在「Adventure」模式中，內容是主要講述一架重要機器破壞了，為了要重新造好那機器，玩者就要到世界各地進行賽車比賽，並取得第一名以贏得機器零件。而「VS」模式是自由讓2至4位玩者選擇角色和場地進行對賽，不同的場地將會有不同的比賽內容。至於「Time Trial」模式則是在限定時間內於場地內收集30枚金幣，每個場地也有特定的難度去取得它們，這模式比較考玩者的操控技術。





◆Adventure



◆VS



◆Time Trial

比賽道具

在「Adventure」模式和「VS」的賽車比賽中，將會有一些道具輔助在比賽中獲得優勢；其中有向對手作出攻擊的、有令自己加速的、有設下陷阱的道具等。另外在途中亦有一些供所有參賽者加速的地帶，玩者可在比賽中好好利用那些地方，令自己更容易取得冠軍。

◆道具對比賽的勝負很重要

Text by 痴心

START WARS EPISODE I RACER DC

生產商：	LUCAS ARTS
售價：	美版
容量：	GD-ROM
記憶：	最少4 BLOCK
發售日：	2000年7月27日
RAC／對應VMU（美版VMS）、VGA CARD、振動器	

STAR WARS

以每小時600英哩的時速，在星際旅途上狂飆！

街機版的《STAR WARS RACER》，相信許多GAME迷也有玩過，此作以電影《星球大戰前傳》中以超現代機體作賽事競技為題材。一向喜用電影元素創作的美國名牌遊戲開發公司Lucas Arts 最近在Dreamcast上發行一款同類型的遊戲《START WARS EPISODE I RACER》，此作早前也分別推出過電腦版及N64版，內容跟街機的大同小異，都是駕駛《前傳》中的高速飛船與眾多對手進行比賽。一個極具速度感的「賽車」遊戲，STAR WARS FANS實在不容錯過！





多項模式選擇

本作中亦引入多項模式選擇，使遊戲內容更為豐富。例如可購買零件UPGRADE你的太空船，如能贏取高名次後會取得一定金錢，當然能取得越是領先的排名，獎金便會獲得越多。在商店裡選擇部件時，店員還會囉裡囉嗦的，很多說話啊！另外開發人員也沒有忘記Dreamcast擁有上網功能，玩者可將遊戲中的最高分數UPLOAD在INTERNET上，跟世界各地的玩家爭排名呢！



◆2 PLAYER的模式以上下分割畫面型式進行。

小心駕駛......

在你的太空船疾速狂奔之時，駛過一些狹窄彎角與通道之間很容易發生碰撞磨擦。如損壞了機身外殼，在畫面左下方會顯示出機身損壞程度。一般碰撞程度會以黃色顯示，毀壞程度嚴重的話圖像會亮起紅色警報指示。再次受到強烈撞擊便會導致機體爆破，然後便要從新加速起步。這情況很容易給尾隨的機體後來居上，令你淪落「包尾」的慘況！但玩者不用那麼擔心，因為在賽事途中只要同時按著L、R二擊便可以修補損毀了的機身，這種不須入PIT便能修理的方法真是方便呢！



TEXT：咸旦仔

實況WORLD SOCCER 2000 PS2

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	670KB
發售日：	發售中

SPT／對應振動／對應Dual Shock



KONAMI首隻登陸PS2足球遊戲

相信大家對KONAMI的WINNING ELEVEN系列以及實況WORLD SOCCER系列都有相當認識，而今次KONAMI首隻在PS2推出的足球遊戲《實況WORLD SOCCER2000》，除了保留了實況WORLD SOCCER系列的操作外，還加入了育成系統。在現今最強機種PS2上推出，無論在畫面以及遊戲都得到大幅提升，現在就樣筆者向大家介紹本作的各種特點。



OPEN GAME



一個以對戰為主的模式，玩者可在這裏選擇國家隊(A代表)或青年軍(U-23代表)進行比賽。另外，除了一般的二人對戰外，玩者還可以和朋友合作以二對一與電腦對戰，是一個充分表現合作性的好地方。

INTERNATION CUP



顧名思義是世界杯賽事，所有賽例都與真實世界杯賽例一樣。整個賽事共有64隊國家隊參加，玩者須從地區預選賽中取得首名或次名才能進軍16強，而地區預選賽會以4隊為1組的分組循環作預選，在比賽中取得勝利能得3分、打和得1分，在循環對戰後，最高得分的兩隊便能出線參加16強賽事向世界冠軍進發。取得世界杯的路途是非常艱辛呢！



WORLD LEAGUE

自由決定對手的世界聯賽，在這裏玩者同樣可以選擇國家隊(A代表)或青年軍(U-23代表)進行比賽。在開始時須先決定有多少隊代表隊參加，可選擇的數目分別有：4隊、6隊、8隊、16隊和32隊，跟著玩者可任意選擇參賽的球隊進行比賽。另外，玩者還可以與朋友一同參加聯賽，看誰才是球壇霸主！

攻擊操作


衝刺
方向鍵＋╳鍵


短傳
□鍵


高空傳球
方向鍵＋○鍵


直線傳球
R1鍵


自由操控射球
R2＋方向鍵＋△鍵


弧度射球
射球後按L2＋方向鍵


原地挑起足球
球員停止所有動作按○鍵

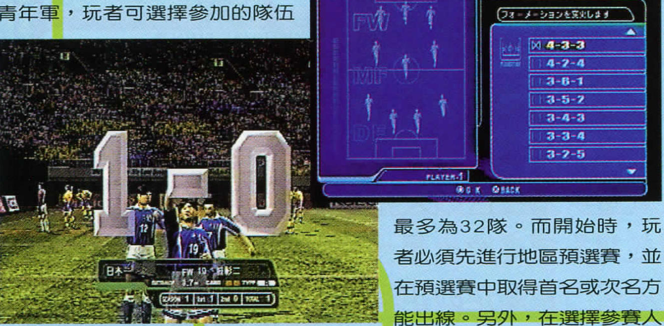

跳起
連續按L2鍵兩次


假動作
連續按╳鍵兩次

盤球
方向鍵

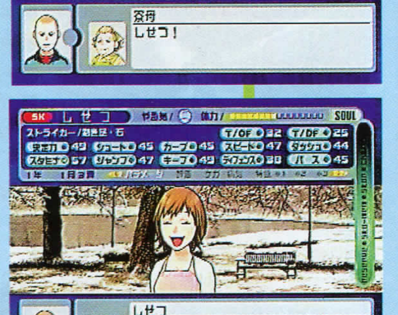
OLYMPIC MODE

這裏是參加奧林匹克運動會的地方，所有參加的隊伍全是U-23青年軍，玩者可選擇參加的隊伍最多為32隊。而開始時，玩者必須先進行地區預選賽，並在預選賽中取得首名或次名方能出線。另外，在選擇參賽人數時，玩者可同時選擇最多32隊由人手操作，而且還可以與三五知己一同參加奧運會，看誰能奪得這面奧運金牌。



SUCCESS

今集首次增加的育成模式，在這裏玩者將會飾演一名國家隊候選人，玩者須要不斷進行訓練來增加各項能力值，而能力值包括：T/OF、T/DF、決定力、SHOOT（シュート）、CURVE（カーブ）、SPEED（スピード）、DASH（ダッシュ）、STAMINA（スタミナ）、JUMP（ジャンプ）、KEEP（キープ）、DEFENSE（ディフェンス）和PASS（パス），除此之外玩者還要留意監督和教練的評價，這些評價絕對會影響故事的發展的。另外，在育成過程中不時會有一些女角色出場，玩者可在訓練之外偷閒地和少女約會，而每位少女都對玩者的有好度都會不同，當玩者與少女約會後，其對玩者的有好便會增加。但大家可不要只顧泡妞而不去練波呀！



PK

在這模式中玩者可與朋友進行12碼對戰，但大家可不要小看12碼呢！在一些重要的球賽中往往是勝負的關鍵所在。對於球員來說12碼決勝負時的心理負擔是相當大的，入球與否就要看球員的心情能否平靜下來作出適當的判斷，當然技術也相當重要。而遊戲中的12碼戰則如一場心理戰，大家只須考慮左面、右面或中間，如果大家能捉到對方的心理的話，12碼戰也不算得是什麼了。



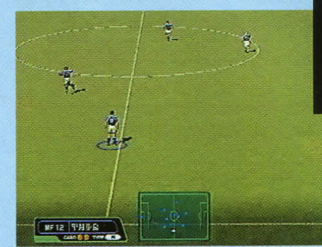
SCENARIO

在這模式中玩者可再次重溫十場極具歷史性的賽事，而且每場賽事都令人留下深刻印象。在裏玩者將會飾演負方的一隊，看玩者能否在餘下的時間內扭轉敗局。這裏的比賽相信是整個遊戲中難較高的賽事，玩者如還未熟習遊戲操作的話，要扭轉局面的可能性相信不大。



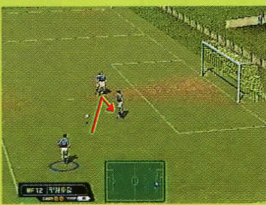
TRAINING

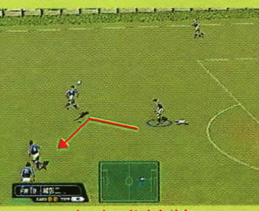
顧名思義這裏是一個供玩者練習的地方，玩者可在這裏選擇以下五個選項進行練習，練習包括：FREE TRAINING、FREE KICK TRAINING、CORNER KICK TRAINING和KEEPER TRAINING。而每個TRAINING都有其不同練習項目，務求令玩者更能掌握遊戲的操作。






高空直線傳球
連續按R1鍵兩次


撞牆
L1鍵


高空式撞牆
連續按L1鍵兩次


心口控定來球
來球時球員停止所有動作按○鍵


射球
△鍵


射球時假動作
射球前球員停止所有動作按×鍵


盤球時假動作
同時按方向鍵＋×鍵



衝刺式盤球
衝刺時按×鍵＋L2鍵


盤球時挑起足球
衝刺時放開方向鍵之後按○鍵

轉圈避開敵人攔截
衝刺時方向鍵轉一圈


漏波
球接近時按×鍵

By: Sakura Ki

真三國無雙

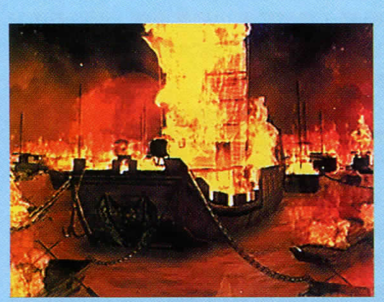
PS2

生產商：	KOEI
售價：	6800日圓
容量：	DVD×1
記憶：	128KB
發售日：	發售中
ACT/對應DUAL SHOCK	

最精彩的立體三國志



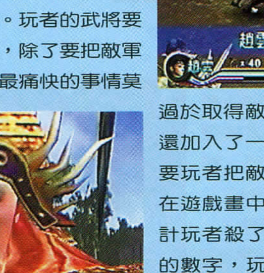
早已家傳戶曉的三國演義，身為中國人應該也不會感到陌生。就算在日本人，三國的歷史也會有很多的人認識。除了一些翻譯歷史書和漫畫書之外，也有很多的遊戲是以這時代的人和背景作為題材。不過遊戲的類型很多時也是一些模擬戰略遊戲，很少有以格鬥和動作的作品出現，令到不喜愛玩模擬戰略遊戲的玩者很失望。一向慣了推出三國志遊戲的光榮，在PS2推出了動作類型的《真・三國舞雙》。喜歡這一類型作品的讀者，是絕對不要錯過之作。



要成為千人斬

遊戲中玩者要控制三國時代的著名武將，在千軍萬馬之中縱橫殺敵。畫面中除了有敵軍的士兵和武將之外，還會有自軍和盟軍的士兵和武將出現，場面是前所未見的壯觀。敵我兩軍的對峙場面，一個鏡頭也有過百人出現。玩者的武將要一邊移動一邊殺敵，除了要把敵軍的士兵殺掉之外，最痛快的事情莫過於取得敵軍將領的人頭。遊戲中還加入了一個令人興奮的系統，只要玩者把敵軍的士兵或武將殺死，在遊戲畫中的右下角，會有一個統計玩者殺了多少人。只要看右下角的數字，玩者便會知道已經殺了多少敵人。另外每當玩者殺敵超過50人時，畫會便會顯示給玩者知道。

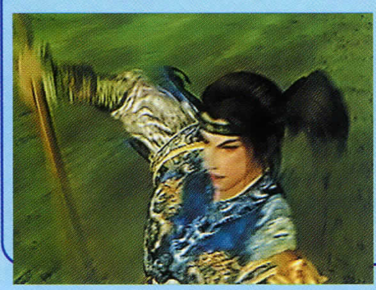




三國豪傑

「三國演義」這本書之所以成為中國三大奇書之一，除了和歷史很有關係之外，人物的刻劃也比歷史描述得更細緻。有很多人也喜歡三國時代的人物，才會接觸以三國為題材的遊戲。因此這個遊戲中可以選用的武將，全部也是那些三國時代的英雄豪傑。包括蜀國五虎將中的趙雲、關羽和張飛，魏國的猛將夏侯惇、典韋和許褚，還有吳國的俊男美女「周郎」周瑜、陸遜和孫尚香。玩者除了可以根據自己的喜好選擇武將之外，還可以根據各位武將的特性來選。各個武將的武器、能源、攻擊和防禦也不同，因此遊戲的耐玩性便大大增加。





馳騁沙場的方法

一個動作遊戲好不好玩，是很在乎遊戲的操作性。有一些遊戲畫面做得如何漂亮，只要操作方面做得不好，整隻遊戲便會變得不好玩，因此遊戲的操作必定要簡易和流暢。這一隻的作品的操作系統，絕對是達到一流的水準。首先說在攻擊方面，雖然要使用三個掣去攻擊敵人，但是一點兒也不會感到復習。玩者要作通常的攻擊之時，只要按□掣便可。如果要作攻擊力效強的CHARGE攻擊，便要按△掣。另外一些連續技，只要利用這兩個掣便可以簡單地使用出來。方法是按一至三次的□掣後再按一次△，每位不同的武將所出的連續技也會不同。至於超必殺技「無雙亂舞」，玩者只要有足夠的「無雙能源」後，按○便可以駛出漂亮而華麗的招式。當玩者在版圖上拾到弓箭等飛具的時候，玩者只要按著R1然後按□、△、○，便可以作遠距離攻擊。至於防禦方面，玩者只要按著L1掣不放，便可以把敵人的攻擊擋住。如果玩者在擋的情況下移動的話，便可以鎖定武將所面對著的方向。當玩者的武將和敵方的武將打起來的時候，有時相方的武器碰在一起。這時玩者要連按□和△掣，夠快的話敵人會被震退，玩者便可以即時追擊敵人。最後×掣是操作武將的跳躍動作，乘馬和落馬也是按×掣便可。

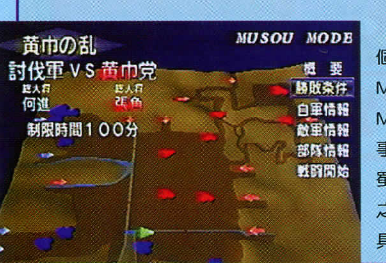








遊戲的模式



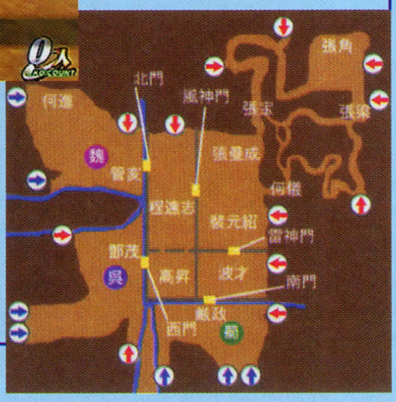
遊戲一共會有兩個模式MUSOU MODE和FREE MODE，前者是故事模式，玩者在魏蜀吳三國的武將之中選擇一個，然後便會由歷史的黃巾賊之亂正式開始故事，遊戲會以漂亮的CG作為交代故事的工具。另外，遊戲會根據玩者所選擇武將的國家，而決定在那一處的地方開始作戰。在每一版開始的時候，也會有關這場戰鬥的一切資料讓玩者觀看。包括戰事的故事簡介、勝敗條件、玩者的部隊、還有自軍和敵軍的情報。每次過版之後，遊戲便會自動把進度儲存，方便玩者日後可以CONTINUE。至於後者名乎其實的是個自由的模式。玩者可以選擇在MUSOU MODE時曾經玩過的排數，過了版之後便會GAME OVER。這樣方便玩者可以重試喜愛的版畫，而且每次還可以選擇不同的角色進行。



黃巾之亂

在漢末之年，在腐敗的朝廷管治之下弄得民不聊生。由張角三兄弟組織了太平道教，由於這組織的信徒也是用黃色頭巾裹頭，因此被人稱為黃巾賊。他們專門做些打家劫舍和反抗朝廷的事情，並且在全國各地強大起來。因此朝廷便下令各地招募討伐黃巾賊的義軍。這也是三國演義的開始。因為這版是遊戲的開始，所以為了要令玩者熟習操作，因此敵人的難度很低。除了張角、張梁和張寶會比較利害之外，其他的所為武將的能力很弱，不愧是非正統的軍人。不過要留意張寶所守的那條山道，會有邪風吹著而不能前進，玩者要從何儀那邊前往。另外張梁的那一邊會把石頭從山上掉下來，這會令玩者的部隊有很大的傷亡。



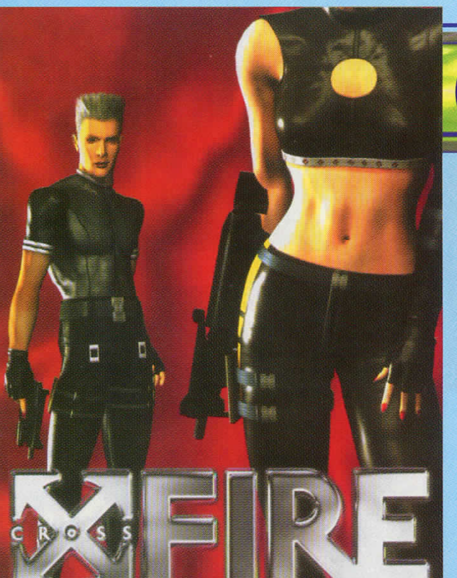


虎牢關之戰

平定了黃巾賊之亂後，由於靈帝的駕崩，擁有龐大軍力的董卓，便乘機進佔首都洛陽，並且脅少帝之令諸侯。再加上有猛將呂布的協助下，董卓更肆無忌憚推行他的暴政。各地的群雄也對董卓不滿，曹操更召集各地的群雄討伐董卓，當時袁紹更被推舉為盟主。兩軍在洛陽東對峙之時，因為這裡是個重要的軍事據點，所以雙方也一直在汜水和虎牢關發生激戰。經過第一版的熱身之後，玩者應該早已熟習遊戲的操作方法。這一版的敵人明顯比之前強，玩者絕對不能一個人行動，並且開始要熟習如何善用武將的手下。這版的BOSS呂布是超強的敵人，玩者一定要小心應付。







Text by 痴心

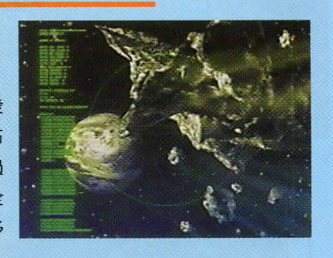
CROSS FIRE



生產商：	Electronic Arts
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	(8M)MEMORY CARD 280KB以上
發售日：	2000年8月3日
AVG／對應DUAL SHOCK 2	

與隊友並肩作戰，跟敵人展開生死搏鬥！

STORY



踏進21世紀，北美洲遇上了一連串的災害。在2031年發生了一場大地震，接著2036年從太空而來的隕石擊中地面，隕石碎片後來引發傳染病症，奪去多條人命，在短短48小時內超過20%的人民慘死在多種疫症之中。事態嚴重政府遂決定將病人全部隔離在一劃定自治範圍，其於人道理由一切必須生活物質都給予該區補給。

疫症發生的理由無人知曉，一般說法都是隕石惹起的塵埃帶著細菌。另一說法則是隕石擊落地面後大氣層已給破壞，導致紫外線大幅增加而引起病症。

兩個月後，政府派出高官及醫療人員到災區視察。可是在行程途中突然截斷聯絡，音訊全無。軍事情報局成立一支4人特殊部隊，目標進入隔離地災區將失蹤人員救出。部隊分成2個小組潛入地域進行調查，4位訓練有素的年青人不怕疫症及未知的危機勇闖殺機四伏的不無之地……

亞斯(アッシュ)
身高：185cm
體重：82kg
年齡：26歲

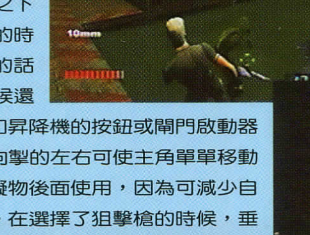
任務開始！





本作品以3D中距離視點進行動作及射擊的遊戲，在疫病隔離地區之中四處探險，務求能夠把失蹤政府高官及醫療人員找回。雖然背景像是迷宮一樣有著許多路徑四通八達，但只要按SELECT掣便有地圖畫面顯示，不用擔心在途中迷路。在過關之後會有統計畫面出現，列出玩者的完成時間、殲滅率、命中率、評價、任務達成分數及總成績。到了另一關開始有武器選擇的畫面，另外還有ITEM及儲存遊戲等選項。

操作方法多元化



瑪也　絲雲遜
(マヤ・スワンソン)
身高：170cm
體重：60kg
年齡：22歲

除了一般移動外，撥動左邊的ANALOG STICK同一方向兩次(即左左或上上)可另主角翻身滾動。此操控法可在敵人防不勝防之下突然滾到他跟前施以特襲，或可在對方正以密集亂槍攻擊的時候，一個翻身便能將之避開。R1掣是攻擊按鈕，按下的話便將主角裝備好了的武器發射，在敵人近距離的時候還會使出腿擊。L1掣是ACTION BUTTON，一些如昇降機的按鈕或閘門啟動器等都能以ACTION掣來開關。按著L1然後按方向掣的左右可使主角單單移動頭部來觀察，此方法最適合在牆邊或木箱等障礙物後面使用，因為可減少自己身體暴露於敵人眼前，但仍然能夠瞄準對方。在選擇了狙擊槍的時候，垂直按下R3掣(即是右邊的ANALOG STICK)便可顯示SNIPER MODE的瞄準視點。透過遙望鏡的準星，可準確狙擊遠距離的目標，而按動方向掣的上下則可調校鏡內的擴大與縮小。

與同僚一起作戰



遊戲一大特色是能夠像《RAINBOW SIX》和《SWAT 3》一樣跟戰友一起出擊，而且可委派他們執行個別命令。按下□掣便是命令選擇，你可指派其中一員攻擊優先代為開路，受了傷的便叫他回避，發覺四周有異樣可能有其他出路時，也可叫同伴偵察搜查。在畫面右上角可看到同伴的名字，在其下方的字樣就是玩者所給予他們的命令。

美蓮達　艾斯迪巴絲
(メリンダ・エスティバス)
身高：175cm
體重：65kg
年齡：24歲

桀特　嘉祖奴
(ジャド・ガズール)
身高：200cm
體重：100kg
年齡：28歲

BY五音不全的隨風



DREAM AUDITION PS2

生產商：	JALECO
售價：	6800日圓/10800日圓(限定版)
容量：	CD-ROM
記憶：	80KB
發售日：	發售中
ETC/對應專用咪/1~2P	

什麼都別說，只需要唱歌

愛玩之人站出來！一

平時跟一大班朋友去玩的話，通常不是吃飯、看電影就是唱卡拉OK。可是唱卡拉OK不但收費昂貴，而且隔音設備又差，還得按時段收費，實在不太化算。既然如此，不如請三、五知己到家中遊玩，既不用花錢，又可以盡情狂歡一番，何樂而不為。想把家中變成小型卡拉OK其實很簡單，各位只需有一部PS2以及即將為大家介紹的作品－《DREAM AUDITION》。



比卡拉OK更好玩！一

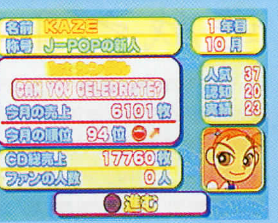
遊戲中共收錄了近百首日本名歌星的歌曲，不過各位並不需要擔心日文的問題，因為在玩的時候，不論字的讀音對錯，只要音調及節奏正確就可以了。而玩法方面，則是在文字被正方形圍著時，唱出該文字的音調，不論成功與否都會得到一個評價，評價共有「COOL！」、「OH！NO！」及「MISS！」三種，其中「COOL！」會令能源柱上升並能儲「COMBO！」，而「HO！NO！」及「MISS！」則會令能源柱下降，不過「HO！NO！」下降的能源會比較少，當能源柱被減至零後就會GAME OVER。





新人前途無量一

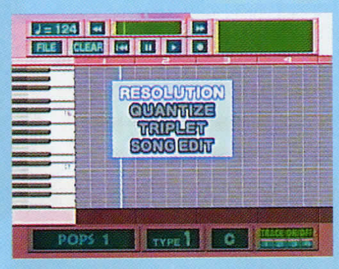
在「故事模式」中，玩者將會扮演一個剛出道的新人，主角以成為天王巨星作目標，每個月都努力地提升自己的知名道。剛開始時主角還未出道，只能在酒吧什麼的地方客串唱歌來增加自己的知名度，到推出了第一張片後，就可以開始宣傳自己，例如到不同的地方表演、又或是參加雜誌的訪問，這些活動都將影響唱片的銷售量，例如表演時不幸失誤的話，該月購買CD的人數可能就會大跌囉！





編製歌曲你也可以一

其中一個名為「EDIT」的模式，是一個編曲的模式。玩者可在這兒親自設計樂譜，以不同的樂曲演奏，又或是加入各式各樣的伴奏，充分體會編制歌曲的樂趣。當完成曲後，就可以開始填詞，通常一個音符會配上一個歌詞。最後，當然就是把心血結晶登錄起來，最大登錄數是三首，各位快來挑戰一下自己作曲才華吧！



其他（玩）死人模式一

除了以上介紹的模式之外，此作還有「街機模式」、「NONSTOP」及「AUDITION」。「街機模式」相信不同介紹了吧？不懂的人請自行到日本旅行便可遊玩此機。而「NONSTOP」則是一次選擇五或十首歌遊玩，基本玩法跟「街機模式」一樣。最後「AUBITION」是一個比較特別的模式，這裡收錄了十組歌曲，每組有三首歌曲，當玩者完全三首歌曲後，總得分有95PT以上的話，就可以得到十個密碼，把這個密碼送回JALECO有可能會得到禮物呢！



卡拉OK唱個飽一

現在為大家介紹最後一個模式－「卡拉OK模式」。名副其實，這個模式當然就是唱卡拉OK啦！不過玩法可跟「街機模式」大大不同，「卡拉OK模式」的玩法跟普通卡拉OK無異，不會出現音符及能源柱什麼的。另外，各位可以在說明書找到各歌曲的編號，各位只需要輸入歌曲的編號，歌曲就會順序播放，不用每次也跳回目錄選擇這般麻煩。



Text by 痴心

光榮給你　往甲子園的道路

PS2

生產商：	ARTDINK
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	PS2專用MEMORY CARD(8MB)最少150KB以上
發售日：	2000年7月27日
SLG	

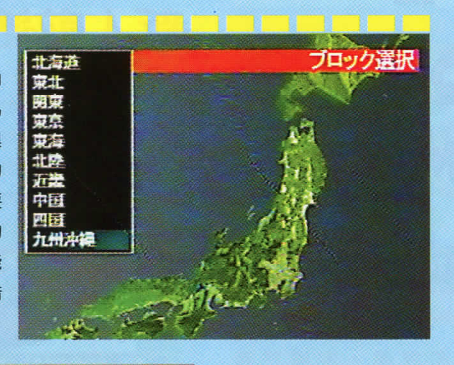
日本高校棒球隊之夢想

各位讀者有否看過一齣以棒球爲題材，曾經大受歡迎的動畫「TOUCH」？相信許多動畫迷也對此作品非常認識吧！劇中主角乃高中生棒球部球員，爲了向著甲子園的道路而努力奮鬥。

在炎炎夏日的暑期之中，一所稱爲ARTDINK的生產商在PS2上推出了一個以棒球爲主題的育成遊戲《光榮給你　往甲子園的道路》。當中玩者所擔任的角色就是校內棒球部的教練，爲了使球隊能夠進軍甲子園而對球員作出嚴格的訓練。

遊戲之目的

玩者就是棒球教練，在7年時間的任期裡，將校內棒球部塑造成為一支頂尖球隊。為了達成目標，身為領隊的你便要把轄下球員進行嚴格的訓練，準備與4096間各大院校的棒球勁旅一較高下。可供育成的方法分別是「球員的培養」和「比賽中的指揮」，教練要時刻體察球隊的狀況，作出適當的變化。如果教練的訓練方針不能配合的話，任球員的技術再優秀也不能發揮出來。即使實力多強的球隊，如在賽事中給予錯誤的作戰指示也不能夠獲勝。



向著甲子園的目標進發！

本遊戲主要分成三種比賽模式，分別是「練習賽」、「地區大會」和「甲子園大會」。玩者須要在每場比賽中督促球員的士氣，指示作戰方法。首先目標是取得地區大會的優勝，繼而向著「甲子園」的道路進發。



Schedule

初任教練的玩者，第一項須要做的工作就是編排時間表。計劃每星期的練習日及休養日。然後就各球員的能力值進行訓練項目的鋪排。

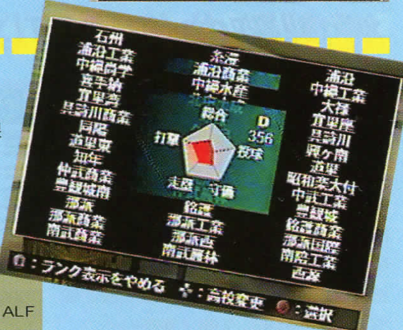


比賽中的調配

身為教練的你，主要職責就是指揮球員作戰。玩者要在球場上傳達命令，考慮比賽情況及球員狀態是否配合，因應戰況作出適當的調動如選取換人或改變戰略等細節，務求令整體球隊發揮出最高水準，為學校爭取更好的佳積。

練習

練習種類分為打擊、走壘、投球及守備4個項目，玩者可根據各球員的能力來判斷訓練方針。練習設定亦可視乎情況而選擇團體訓練或個人訓練。



打擊

可供選擇的打擊訓練的技巧有HALF BATTING及FREE BATTING等。任憑你的球隊防守能力多麼高強，如果不能取得分數也不會取得勝利的，所以一定要指示球員好好訓練打擊能力。

走壘

球員能擊倒球兒後但腳步緩慢的話，上不到壘也是不能取得分數，所以走壘練習也是十分重要。在這項目中，有RUNNING、DASH及SLIDING等令走壘能力提升之練習方法。

投球

可供選擇的項目有CATCH BALL、PITCHING、變化球等使投球能力加強的訓練，對投球手有很好的幫助。要擲出好球使擊球手離場的話，便要在此處下點苦功了。

守備

這選項有遠投、KNOCK、送球等以防守為主的練習方法。不論球隊處於多好的優勢之中，若果沒有良好的守備能力的話，可能到最後也會給對方反敗為勝的。



個人練習

每月的訓練完結後，畫面會顯示出球員的個人練習成果。如發覺個別球員的訓練不足，可對其實施個人特訓。玩者若然對球員有意見時，亦可親自引見接洽，加深教練與球員之間的了解。更有一點要提提大家，嚴格的訓練固然重要，但過份苛刻的話也會使球員身心疲倦，所以適量的休息是必要的。



球員各項能力表現

體力

球員的體力在練習時或比賽進行中都會消耗體力，要回復體力須要作出適當的休養。

精神力

球員的精神狀況在精神力數值越高的時候即代表心情越是緊張，同樣須要休養才可調和。

打力

與打擊能力相關的數值，度數越高表示球員的揮棒力量越強。此項能力可在練習中鍛造！提升。

走力

行走能力也可在練習中提升，數值越高代表球員走動能力越強。

投力

投球手的力量越強，容易擲出好球令擊球手即時離場。這數值同樣可在練習裡提升。

守備

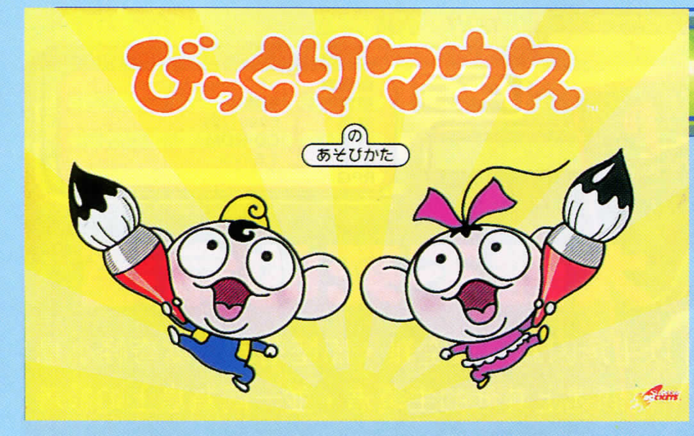
代表防衛力量的守備值，同一個球手在內野與外野上的表現都有差別，這點各玩家們要特別注意，如沒有留意清楚的話你的計算可要錯誤了。

性格

球員的性格在球賽中亦會有一定的影響。意志堅定的人，在逆境中也能保持狀態；機會主義者往往能把握一線生機便可扭轉敗局；而經驗豐富的球員對於危機處理亦會有充分的信心。



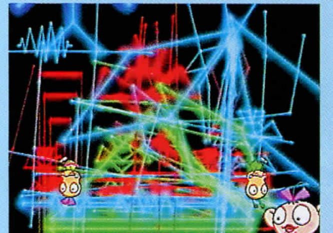
BY隨風



PS2	
生產商：	SCEI
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	88KB
發售日：	發售中
ETC/對應USB筆/1~2P	

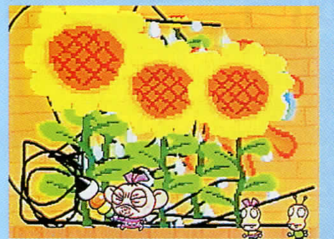
嚇一跳滑鼠 塗塗畫畫

你是小小畫家—



SONY出的遊戲真的花樣多多，層出不窮呢！就好像今次推出的遊戲，玩的是畫畫呢！有趣嗎？而且更是非一般的畫圖，玩者除了可以使用手掣來玩之外，亦可以使用USB筆，這令筆者想起以前在電腦用滑鼠在小畫家畫畫的慘況呢！不知道各位是否有興趣挑戰一下這隻畫畫遊戲呢？

如何畫?—



基本上遊戲的操作方法十分簡單，首先筆方面會分為普通及補助兩類，普通筆就是沒任何變化，圖畫上每一筆都是由玩者努力得出的成果。

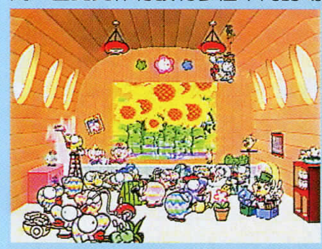


而補助筆則是當玩者畫出某種指令後，畫面就會出現相應圖案，玩者可以配搭出多款不同的圖案來製作一幅圖畫，得出來的效果很不錯呢，各位有機會的話要試試喲！

多種玩法任你選擇—

遊戲的最主要玩法只是畫圖畫，並沒有遊戲主旨，可是若果只是一直單純地畫畫的話，很快便會覺得沉悶。因此此作特設有多個不同的場景





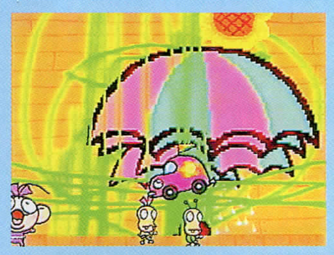
供玩者選擇，這些場面全部都有其特別之處，例如是玩法，又或是使用補助筆時所得出來的效果會有不同等，而每個場景都會有一位指導員，教導玩者該場景有什麼玩，他們都是很可愛的人物呢！現在就為大家介紹一下其中幾個場景。

芝可及美露的房間（チゴミルホーム）：



名符其實的，這裡當然就是男女主角芝可及美露的房間了。玩者可以在這裡整理SAVE，有時候玩者SAVE了其中幾幅畫亦可以在這裡整理。

栗子小屋（くりロツジ）：



遊戲剛開始唯一可以進入的地方，是一間很可愛的小屋。在這裡使用補助筆的話，可以得到的圖案是太陽、花、雨水等，全都是十分可愛的圖畫。當玩者進入過這裡後，其他地方都可以進入的了，快快去挑戰看看吧！

GRILL WIENER（グリル ウオンナー）：

這個地方的重點並不是畫圖，而是運雞蛋。在右邊會有一位香腸先生把雞蛋拋出，此時玩者便必需在牆上畫線以載著雞蛋，直至把雞蛋運到左手邊的香腸先生的平底鍋中才算完成。



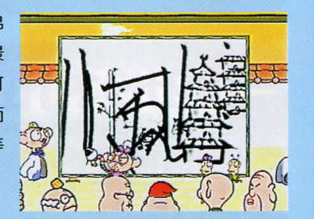
圓點海灘（ドットビーチ）：



這一個場景則集畫畫及小遊戲於一身，玩者要先在跳板上畫出圖畫，再按著跳板下的「GO」把圖案彈出去。基本上，不論玩者畫了什麼東西出來都可以彈得遠遠的，而人物的表情亦十分惹笑，是很可愛的一個場景。

沒爭鬥（むあんどう）：

這裡所用的筆是毛筆，再加上好像在帛紙上書紙似的，手感極好。另外，此場景的筆並沒有顏色選擇，只有毛筆的粗幼可選，跟真正以毛筆書寫畫圖極為相似。而以補助筆畫圖的話，可得到山水、竹子等圖案。



俱樂部 mamu mamu（クラブマムマム）：



這一關也十分有趣，因為每種顏色由左向右畫的話，皆可以得到不同的圖案，其中黃色是恐龍，而紅色是小白兔…等，真的十分有趣呢！而且把這些東西合在一起的話，可能會有意想不到的效果，像筆者就製作了一幅「小恐龍在火中」（笑）。

TEXT：小璘



人魚の烙印

PS

製造商：	NEC Interchannel
發售日：	發售中
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 Block
RPG	

大難不死的命運

以主角因為飛機空難，而墜落到一處奇怪小島上，其間遇上其他的生還者，並一同為島上追殺着他們的奇怪教徒和怪物作戰的本作，是一隻擁有多個分歧和以戰鬥為主的RPG。現在就為各位介紹一下本作的遊戲玩法和故事內容吧！



遊戲流程

本作是以多個Scenario組成，基本上每個Scenario也分為三個部份，首先就是序述上個Scenario的內容，跟著就是遇到敵人並進入戰鬥，然後就是完結戰鬥並發生事件，其後又會進入下一個Scenario。由於之前曾提及過本作是以戰鬥為主，因此在戰鬥前後所交待的故事也會很簡短，而戰鬥又不用花上很多時間，所以每個Scenario也很明快。



戰鬥



玩者將會與同伴一起於版圖下，跟多位敵人進行戰鬥。在每次戰鬥之前，玩者將能夠為角色作好準備，例如裝備道具、觀看他們的能力值等；在準備好後，便能選擇「出擊」作戰。之後，玩者要派出作戰的角色和為他們配置，戰鬥才正式展開。在每次戰鬥開始之時也會有勝利條件，有時是需要角色前往某處地方、有時是需要將所有敵人消滅，玩者需依照條件完成戰鬥，否則便會GAME OVER。而戰鬥是以回合制進行，每位角色的行動次序是靠其能力「速」來決定的。

角色能力



在本作的戰鬥中有很多需要讓玩者注意的地方，除了以上所介紹的地形和位置這些外在影響之外，就連角色的能力本身亦有不同的效果，而這能力就是移動種類和Skill（スキル）。移動種類分為多種，它們也代表角色在不同地形時對移動範圍的影響，就例如「疾風」是速度快、於枯地和岩地等地方活動性強，「徒步」是行動較緩慢，而「步行」則會容易受地形影響。

至於Skill是角色在戰鬥時會出現的特別能力，它與移動種類一樣亦是分為多種，每位角色也只會有一種Skill，就例如玲司有的「第六感」，就是隨機避過敵人的攻擊、主角主輔的「潛在能力」，就是當HP最大值低於20%時，攻擊力、防禦力、技量和速度便會增加等。

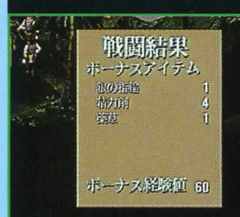
地形和位置

本作的戰鬥是以戰棋形式進行，每次戰鬥的版圖也不相同，此外當中會有高低地形和不同的地勢，若處於高的位置向下方所作出之攻擊力會較大、處於草地時，角色的防禦力會提高等，這些相異的地理環境將會影響攻擊或防禦之效果。除了地形外，角色與敵人的位置亦會影響攻擊力，若以正面攻擊時，攻擊力會是一般，而若以側面或後面攻擊時，攻擊力就會增加。因此玩者要好好利用地形和角色身處位置，讓自己能夠經常處於優勢。



道具及經驗值

由於在遊戲中沒有設有售賣道具的地方，因此遊戲就設定在版圖上除了自己方和敵人外，還會有收藏道具或武器防具的寶箱出現；





因此玩者可以藉著戰鬥的同時，取得箱內之寶物。而經驗值在戰鬥中途亦能取得，只要為角色進行攻擊、回復或使用道具，也能提昇能一定經驗值。另外，玩者還可以於戰鬥完結時獲得道具和經驗值。

故事內容

Scenario 1 脫出



在一個陌生的小島上，主角圭輔因為飛機空難而昏倒在那裡，幸得一位名叫Howard(ハワード)的人將他叫醒。就在圭輔和Howard談話之際，Howard的另一位朋友玲司找來了另一位生還者，原來她就是圭輔的女朋友美月，二人相會後都感到慶幸自己大難不死，可是卻發現危機就在面前……那就是島上的村民前來向他們襲擊！由於村民的人數不少，而且圭輔和美月也不懂作戰，於是Howard便吩咐他們躲避到安全的地方，玲司則代為掩護。



勝利條件：圭輔與美月移動到目的地
敗北條件：圭輔、美月死亡



逃離了村民的追殺後，Howard就告訴圭輔他們這裡是一個住了邪教教徒的「魚返島」，雖然不知道追殺的原因，可是現在正追殺他們就是事實。因此為了自己的安全著想，他們一定要提高警覺。

Scenario 2 十字架之丘



在Howard和玲司的帶領下，圭輔他們來到了一位男子的面前，這位名為猛(タケル)的男子是該島的村民之一，他一心一意希望能為其村進行改革，於是就成為了民族改革派的首領，並協助Howard他們解困。聽過猛、Howard和玲司的談話後，圭輔他們才得知Howard和玲司原來早於兩年前亦是由於空難而來過這返魚島！可是不知這是否命運的安排，他們竟於兩年後又再次因為空難而來到這裡。就是這樣，他們在猛的帶領下，他們就繼續前往到安全的地方了。在途中，他們發現教徒正進行豐漁儀式，並打算利用少女的血來作祭品！於是要反對村民所作所為的猛便決定將少女救出。



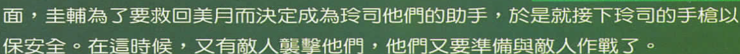
勝利條件：把敵方全滅將少女救出
敗北條件：圭輔、猛死亡



由於Howard是一位醫生，所以在救出少女後就看她有否受傷，幸好她沒有什麼大礙。而在此時他們發現有援軍出現，為了安全起見，猛、Howard和玲司就一同引開敵人，圭輔和美月就留下照顧少女。然而，當猛他們離開後，有一位幪面少女來到圭輔面前，這幪面少女是一位巴哈露那(バハルナ)的司祭，她控制著圭輔和美月的身體，並將美月捉走了……

Scenario 3 決意

猛帶著圭輔他們來到一處名為「奧利亞布(オリアブ)」的地方，那位從豐漁儀式中救回來的少女醒來，她的名字叫Stasia(ステイシア)可簡稱為Stacy(ステーシー)，由於她還未完全康復，Howard便叫她好好休息。另一方面，主輔為了要救回美月而決定成為玲司他們的助手，於是就接下玲司的手槍以保安全。在這時候，又有敵人襲擊他們，他們又要準備與敵人作戰了。



勝利條件：敵方全滅
敗北條件：圭輔死亡

在戰鬥途中，圭輔終於也嘗試過將敵人殺掉，他覺得自己的雙手鮮血，還對Howard他們認為殺人是一件普通的事而感到可怕。於是Howard便安慰他只是為了保護自己和救回美月，而作出這樣的事；況且即使若他們不去殺敵人，敵人就會不斷地濫殺其他人，所以他們一定要為正義而戰。然而，圭輔仍覺得很難受……

Scenario 4 咒海之難破船

成功保護奧利亞布不讓敵人入侵後，Stacy就決定協助Howard他們一同作戰，可是Howard卻不同意她的決定，



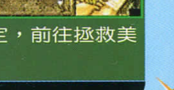
然而玲司卻有興趣想知道她想要什麼武器，Stacy則回答要StandGun。由於她亦懂看一點巴哈露那文字，所以她覺得自己是不會拖累Howard他們的。而在這時候，Stacy就告訴了一些重要情報給各人，她發現附近有一艘破難船，原來這艘就是玲司的船，當中還收藏了很多武器。為了要讓各人擁有武器旁身，玲司就決定入內帶出武器。



勝利條件：移動到武器庫或將敵人全滅
敗北條件：圭輔死亡

成功進入武器庫並取得更強的武器和一些回復用道具後，他們發現Stacy正被多隻怪物捉住！雖然在這時代應該沒有怪物存在，但他們還是要先將Stacy救出。

勝利條件：妖怪全滅將Stacy救出
敗北條件：圭輔、Stacy死亡



將妖怪消滅後，猛就告訴各位通往巴哈露那的道有兩條，一條是充滿泥濘的濕地帶、一條則是平坦的路，但間中會有熱水噴出來的一枚岩；於是Howard讓圭輔作決定，前往拯救美月的路了。



TEXT：小璘

砂之Embrace~Eden之里的勒寶

PS

製造商：	IDEA FACTORY
發售日：	發售中
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1-3 Blocks
RPG	

掘地找寶物

Eden少女展開旅程



就在一個四周也黑暗的世界裡，一位少女聽到有人在呼喚她。「你就是聽到我們聲音的人…亦是與我們一同前進的人…」那奇怪的聲音還不斷叫她回憶起事情。在她終於想起自己的名字的時候，就夢醒來了。她是一位叫「妮寶露」的少女，她因擔心病倒了的婆婆而睡在其身旁。她的婆婆其實已經知道自己時日無多了，她恐怕自己再沒機會與妮寶露談話，因此就告訴妮寶露與她同樣是14歲那年，自己曾經到過世界各地旅行，進入充滿妖怪的遺跡處，找尋到各件古代美術品；這一切一切，也令妮寶露的婆婆非常懷念。不過她很遺憾自己沒有將所有記載書內的美術品收集，這亦令妮寶露感受到婆婆的心情。



其後，婆婆將一件名為「風之組鐘(風のカリヨン)」交給妮寶露，這可是她們Eden(エディン)族人的少女一定擁有的物品，只要有了它就可以聽到風的聲音了……

到了第二天早上，婆婆的病情突然惡化，妮寶露就想起住在「摩龍拉族(モリュラ族)」的哈曼(ハマン)先生可能治癒婆婆的病，於是就立刻前進摩拉族村。雖然邀請得哈曼先生，然而婆婆最後還是支持不住而與世長辭。其後，悲痛的妮寶露從婆婆的書籍中，找到那本記載古代美術品的書籍，她發現到其中有一件美術品是一顆石頭，只要得到它便能達成任何願望。妮寶露就想到若她能找到那顆石頭，便能令心愛的婆婆起死回生，就是這樣，她便決定獨自出外冒險，將那顆石頭找出來。

收集「風之傳說(風の噂)」



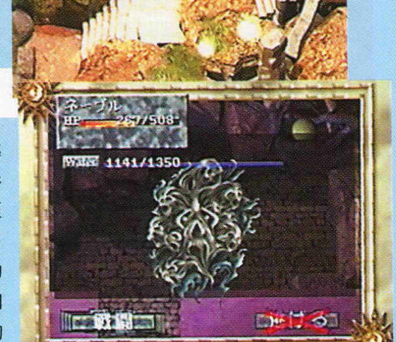
由於妮寶露接過婆婆的「風之組鐘」，所以就能夠從各處聽到「風之傳說」，收集一下一切有關這世界的消息。這些風之傳說是以一個綠色發光的球體顯現出來，並存在於妮寶露需要經過的一些重要地方內。雖然不是全部也是圍繞著聽取傳說的地點所發生的事情，而且亦不是所有傳說也有提示供給，但是它們全都是協助妮寶露找尋同伴和古代美術品的重要情報，因此各位不要錯過收集每個傳說的機會。

在遊戲中總共有128個傳說，各位只要在「風之傳說」前按下○掣，便能夠將之收集。雖說可以從風之傳說中獲得冒險的情報，不過要注意它們只能夠聽一次；可是各位可放心，因為風之傳說是可以記錄下來，各位就不用怕忘記重要情報啦！記錄了風之傳說的地方，就是在觀看道具的地方了；在那裡除了可以選擇「使用(使う)」、「應用」、「棄掉(捨てる)」和「整頓」道具外，在最下方還有一個「風之傳說：記事簿(風の噂：メモ帳)」的選項，各位可在那裡觀看從各地收集回來的風之傳說。

戰鬥



妮寶露從婆婆口中早已得知，到外面的世界是何等危險！在到處也充滿妖怪的世界內，要平安無事就要與牠們戰鬥。本作的戰鬥形式是以輪流制進行，玩者能夠從「戰鬥」和「逃走(逃げる)」兩個選項中決定戰鬥與否，(當主角能邀請同伴時，將會增加「合體技」一項)若選擇「戰鬥」則可再選擇向對手攻擊的「作戰(戦う)」、角色特有的行動「特技」和使用道具「道具(アイテム)」；若選擇「逃走」的話，則可立刻逃離戰鬥現場，除了與Boss級敵人戰鬥外，主角是一定能夠逃離到的。



作戰系統

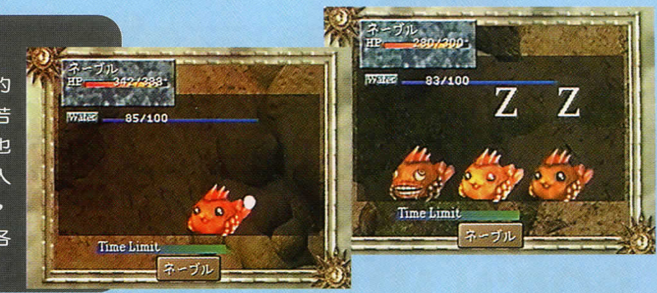
屬性攻擊

在選擇「作戰」時，玩者能夠從六種屬性攻擊選擇其中一項向敵人作出攻擊，這六種屬性分別為「無屬性」、「獸屬性」、「蟲屬性」、「草屬性」、「龍屬性」和「魔屬性」，每個屬性都有不同的追加效果。不同的屬性攻擊將對於不同的敵人有很重要的影響，因為假如所使出的屬性攻擊是與敵人吻合的話，攻擊力就會倍增，反之攻擊力則會很小，效果相差甚遠的。

屬性	追加效果
無屬性	無
獸屬性	麻痺
蟲屬性	毒
草屬性	睡眠
龍屬性	麻痺
魔屬性	石化

時間限制

除了攻擊是分開屬性外，在正式向敵人作出攻擊將加插了時間制。這時間制的效用是讓玩者瞄準敵人作攻擊，玩者將要在限時內瞄好特定一位敵人來攻擊；若過了時限的話，攻擊就會自動依照玩者當時所瞄著的地方發出。至於每位敵人也有特定的弱點，而這亦是時限的特點之一，玩者能在瞄準敵人的同時，找出敵人的弱點作出攻擊，這樣攻擊力就會增加；假如再配合之前所說的適合屬性的話，就會有最強的攻擊效果了！而要找出敵人的弱點非常容易，只要向著敵人身體各個部份瞄過去，若令敵人變成紅色即代表瞄中敵人的弱點了。





生命泉源

因為Eden非常缺乏水的關係，所以對於Eden民族來說，水是他們的重要資源。因此是Eden族人的妮寶露在冒險時，除了戰鬥會使她有生命危險外，沒有水亦會令她非常危險的！在妮寶露冒險途中，畫面右上方除了會有HP外，還有一個顯示她持有水份的存有量；每當她到村以外的地方移動，又或是在外間進行掘地時，水份就會不斷減少。若需要進行水份回復，就要利用道具或在某些村內取水；假如水份完全耗掉的話，妮寶露的HP便會減少，直至補充水份為止。



掘地

古代美術品當然不是那麼容易就能取得，就像妮寶露的婆婆說，她曾在充滿妖怪的地方找尋，但亦不能完成找出所有記載下來的古代美術品。因此相信各位也有心理準備，即將需要四處找尋珍貴的古代美術品了吧！而妮寶露亦有為各位準備好，因為在她身上將帶備了掘地的鏟子，各位能夠於土地上進行掘地行動。





在土地上能夠掘出不同的物品，除了有回復道具、武器防具和古代美術品外，還有一種名為「封水石」的道具。這「封水石」總共分為「青色」、「綠色」、「赤色」、「金色」、「銀色」五種，它們是不能夠直接使用的，要使用的話就需要利用合成，將之變成回復道具才可。玩者能夠從觀看道具的畫面中選出「應用」，然後選出其中兩種顏色的封水石，便能合成出下表的回復道具出來了。

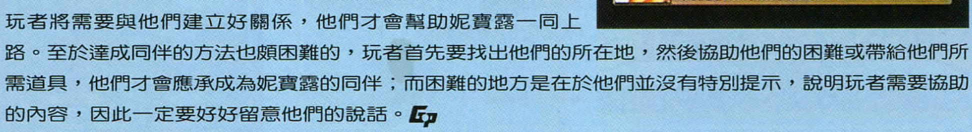
所需封水石	合成道具
青色之封水石＋青色之封水石	水之小瓶(水のミニボトル)
青色之封水石＋綠色之封水石	消毒水(毒消し水)
青色之封水石＋赤色之封水石	元氣水
青色之封水石＋銀色之封水石	水之瓶(水のボトル)
青色之封水石＋金色之封水石	水之大瓶(水のビッグボトル)
綠色之封水石＋綠色之封水石	舒暢水(スッキリ水)
綠色之封水石＋赤色之封水石	禁忌水(タブー水)
綠色之封水石＋銀色之封水石	聖水
綠色之封水石＋金色之封水石	祝福之水(祝福の水)
赤色之封水石＋赤色之封水石	舒暢水
赤色之封水石＋銀色之封水石	超元氣水
赤色之封水石＋金色之封水石	超元氣水Great(超元気水グレイト)
銀色之封水石＋金色之封水石	神秘之水(神秘の水)
銀色之封水石＋銀色之封水石	祝福之水
金色之封水石＋金色之封水石	Royal Jelly(ローヤルゼリー)

雖然在土地上能夠掘出很多東西，可是古代美術品和武器防具卻只有特定的地方才會出現，至於出現地點則會從打探某些重要的人之消息，和之前所提及過的「風之傳說」中取得。要注意妮寶露只能攜帶50件道具，若超過限額就需要放棄取得新道具或棄掉現有道具；而每次進行一次掘地，也會減少她的水份。



同伴

在整個找尋古代美術品旅程的妮寶露，並不是完全獨自去上路的；她將會隨著路途中遇到朋友，繼而邀請他們一同進行冒險。遊戲中共有五位角色會成為妮寶露的同伴，他們分別為「苗路(ミュル)」、「米高(マイケル)」、「米諾古(ミロク)」、「安魯維也(アンクロワイヤー)」和「伊夫(イフ)」然而，要邀請他們並不容易的啊！玩者將需要與他們建立好關係，他們才會幫助妮寶露一同上路。至於達成同伴的方法也頗困難的，玩者首先要找出他們的所在地，然後協助他們的困難或帶給他們所需道具，他們才會應承成為妮寶露的同伴；而困難的地方是在於他們並沒有特別提示，說明玩者需要協助的內容，因此一定要好好留意他們的說話。







Text by 痴心

PS

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN價格
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年7月27日

SLG／對應振動手掣／對應POPUN CONTROLLER

POP'N MUSIC ANIMATION MELODY

經典動畫主題曲一一再現



曾在遊戲機中心裡大受歡迎的《POP'N MUSIC ANIMATION MELODY》終於移植到PS上面了！《POP'N MUSIC》系列向來都以生動活潑的造型來設計，而這個《ANIMATION MELODY》就以一些曾經叱吒一時的經典動畫主題曲來當遊戲的曲目。一些如《Q博士》、《龍珠Z》、《機靈小和尚》等令人懷念的動畫主題曲，如今都可在遊戲中一一重溫。除了上述這些主要歌曲，另外還有隱藏歌曲和隱藏模式呢有待玩者發掘呢！遊戲內容全是2D畫面，以PlayStation的機能處理解像度也十分之高，跟街機版本可說是沒有兩樣，是一個非常忠實移植的遊戲啊！

童年時……



如讀者在70年代中、80年代初出生，現在應該都長大成人，貴為一位拼勁十足的男兒漢或是亭亭玉立的甜姐兒了。在童年時曾經令你每天徘徊在電視機旁邊廢寢忘餐地觀看的卡通動畫，那些歡欣的光景與難忘的印象，相信到了2000年的今天依然在你的心目中不曾磨滅過。現在大家就以眼前這9個色彩繽紛、個子圓圓的按鈕，譜出最美妙的樂章，把童年的回憶一串一串地勾起吧！

看準TIMING，按下POP君！

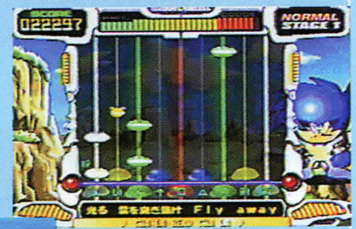
遊戲玩法跟KONAMI向來所開發的音機遊戲大同小異，如玩過《BEAT MANIA》或《POP'N MUSIC》前作的朋友，相信對所謂「看準TIMING按鈕」這回事都十分清楚了解。本作的基本遊玩方法就是趁POP君掉落在判定線上的一剎那，看準TIMING按下適當顏色的按鈕便算正確譜奏音調。當然掉下的POP君時快時慢，時多時少，要每個音調都按得準確殊不容易，所以會有幾種不同的評分來判定你的準確度。玩者必須打出一定數量準確按下的POP君次數，方可令畫面上方的GROOVE GAUGE能源不致減退，如能令GROOVE GAUGE維持在紅色區域之中便可過關。若然玩者曾在遊戲機中心玩過此遊戲的音樂GAME高手的話，在歌曲中如能做出「NO MISS」更會有隱藏的動畫出現！



◆掉下來的POP君，每個都有一雙明亮照人的小眼睛呢！多可愛！

來！！跟著齊齊唱！！！

在歌曲播放中的時候，在畫面的下方會打出歌詞字幕。懂日語的朋友不妨當作卡啦OK跟著唱（此GAME在遊戲機中心初登場時，筆者也趁朋友正當遊玩時，在旁哼唱起來呢！）幅圖中正在播放的便是《龍珠Z》的主題曲，香港中文版由張崇基、張崇德兩兄弟主唱的「撒亞人生於這個地方稱呼叫悟空！…」這首歌詞，相信是龍珠迷的讀者都應耳熟能詳吧！日文版本的不知你又會否懂得唱麼？！



◆龍珠主題曲——「不思議之旅！」

成績畫面

能夠成功過關後會出現成績畫面，螢光幕中上會顯示出玩者在歌曲中譜出的準確程度，分別有GREAT、GOOD、BAD及MAX COMBO幾種不同評分。然後在下一次選擇歌曲時，還會出現新的曲目可供選擇。3個STAGE完成（爆機）了後，更有總合成績發表啊！



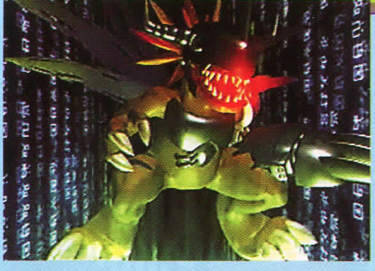
TEXT BY數碼暴徒・究極体SAKURA KI

DIGIMON WORLD 2

PS

生產商：	BANDAI
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM×1
記憶：	2 BLOCK
發售日：	發售中
RPG/對應POCKET STATION	

誓要成為究極体



在曾經瘋魔全球的TAMAGOCCHI熱潮之下，衍生了很多不同種類的POCKET育成遊戲。雖然現在這股熱潮已經過去，不過其中一些作品仍然屹立不倒，受到大小朋友的歡迎，DIGIMON(港譯：數碼暴龍)便是一個好例子。這作品除了有手提遊戲機版本之外，曾經在PS上已經推出過對應的作品《DIGIMON WORLD》。它的續篇更會加上《POCKET DIGIMON WORLD》，除了遊戲性大大的增強之外，可令玩者更加投入數碼暴龍的世界。





立志守衛和平

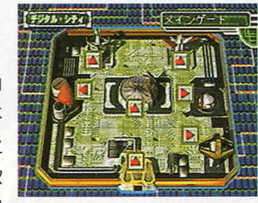
遊戲的主角，是一位在DIGITAL CITY(デジタル シティ)中長大的少年。原本他所居住的狄尼古度利大陸(ディレクトリ大陸)，是個充滿了DIGIMON(デジモン)的地方，而且彼此皆能和平地相處。但是最近有很多DIGIMON也被狂暴化了，並且走到街上襲擊人群。主角(玩者)所屬的防衛部隊，便是負責維持這地域的治安。利用訓練有數的DIGIMON，去把那些狂暴化了的DIGIMON打倒。遊戲的目的雖然很簡單，可是遊戲的內容卻有很多可以發掘的地方。遊戲中除了會有各式各樣的DIGIMON出現之外，玩者還可以在故事發展其間，把一些街上出現的DIGIMON變成同伴。玩者可以根據自己的喜好選擇，組成最強的DIGIMON組合。





街上的DIGIMON



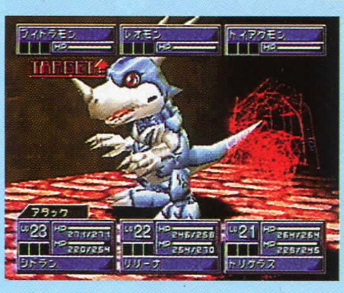


遊戲的進行時候，玩者會乘坐一輛叫DIGI-BEATLE的巡邏車，到處和街上的DIGIMON戰鬥。只要在街上遇上敵人，遊戲便會進入戰鬥。在戰鬥之中賺取到的金錢，可以購買不同種類的裝備和用品，把DIGI-BEATLE的升級。除此之外，玩者還要在出發之前購買一些禮物，當遇上一些喜歡的DIGIMON，便可以利用那些禮物令到DIGIMON成為同伴。玩者訓練它之後，便可成為強大的拍擋。有一點需要留意的，玩者是不可能同時擁有兩隻相同的DIGIMON。

DIGIMON的進化

遊戲中玩者持有的DIGIMON，可以在每場的戰鬥後獲得經驗值。當DIGIMON到達一定的LEVEL之後，便可以帶DIGIMON實行《進化》。進化的效果要視乎主角所屬防衛隊，不同防衛隊會有不同特性的進化效果。進化的流程會由最初的「幼年期」，經過「成長期」、「成熟期」和「完全体」三個階段，成為最終的「究極体」DIGIMON。另外，當DIGIMON進化為成熟期之後，玩者便可把DIGIMON合體，變成新種DIGIMON。不過要留意合體後的DIGIMON，會由成熟期退到成長期，不過仍可透過升LEVEL來進化。至於合體前DIGIMON的必殺技，在合體之後也可以承繼過來。

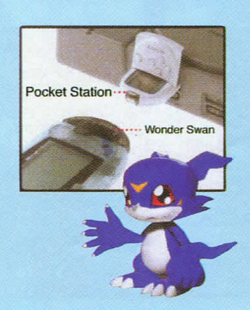




POCKET DIGIMON WORLD

今集和上集比較，最大分別是加入了早前獨立推出的《POCKET DIGIMON WORLD》模式。如果玩者有玩WONDER SWAN版的《DIGIMON WORLD》，可以透過這模式上載到PS上戰鬥。不過要利用WONDER SWAN的專用紅外線收發器，配合POCKET STATION才可以上載DIGIMON。另外，玩者在遊戲中持有的DIGIMON，可以下載到POCKET STATION之中育成和訓練，不過每次也只能下載一隻DIGIMON。





TEXT：MARKS

TWILIGHT SYNDROME

PS

生產商：	Spike
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
AVG	



幽靈大接觸！？

曾一度憑「恐怖」感覺而出名的《TWILIGHT SYNDROME》終於再推出其續集，雖然同樣充滿着恐怖氣氛，但今次舞台和主角都會改變。玩者將會在遊戲中控制友里、敦史、麻沙、綾四人從探索、結果來體驗恐怖的靈界接觸。今次的故事是講述四人為了「靈界照片1張5000YEN」捲入了不能不逃走的恐怖之中。

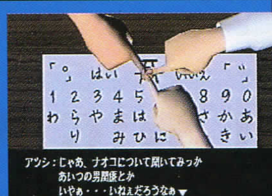


麻沙&友里

招靈儀式

某一天，對超自然非常的女子中學生友里在其喜歡的雜誌見到一篇有關「心靈寫真募集」的文章。為了興趣和獎金5000YEN的友里，於是邀請了對超自然十分討厭的姐姐—麻沙和麻沙的男朋友—敦史在晚上潛入學校。為了呼喚出整件事件最重要的幽靈，所以友里選擇了「銀仙」，不過…





照片攝影

當畫面上的左下方出現相機圖案的時候，亦表示玩者可以進行攝影。在玩者找到適合拍照的位置時，玩者可以按L、R掣進入相機視點來拍照，而能夠任意作360度的回轉，從而可以調教一個適合的攝影角度。不過可以拍照數目就視乎左下方的菲林數字。



結局與經過

在每一章的故事裡，都會有特定需要完成的目的，當然每章目的都不相同。不過玩者未完成有關的目的是不能進入下一章，所以玩者需要留意主角她們的對話而得知下一個目的地。此外玩者可以再次進入已經完成的章數重玩，從而找一些不尋常的地點來探索。



時間限制

在故事中，雖然不能用肉眼看到時間的流逝，但實際在遊戲上會自動計算，當使用的時間超越限制，就會發生不能想像的後果，即使在行動選擇的畫面上，亦同樣出現，所以「恐怖」是不會等待玩者的，各位要小心啊！





恐怖事件陸續有來…

序章

友里在雜誌讀者投稿版中看見「靈界照片1張5000YEN」而邀請其姐姐和姐姐的男朋友一起在晚上潛入學園。她們進行需要呼喚幽靈的「銀仙」時，卻相反被幽靈所追。由於他們在每一個可以都遇上幽靈，而在沒有退路的時候，友里突然想上集主角岸井美佳的逆話，最後唯有將希望寄託往屋頂上，而3人卻被幽靈弄暈了。 GP







Study Quest スタディクエスト 計算島の大冒険

TEXT：咸旦仔

生產商：	志學社
售價：	未定
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
SLG / 對應振動	



近來一連串推出了數個大作，對於一班十來歲的青年來說真是一個非常開心的暑假呀，但針對一些十歲以下小朋友的遊戲就小之又小了，相信不少父母為了找尋一些適合小朋友玩的遊戲而四出搜尋。不過現在不用苦惱了，就讓筆者介紹一集益智有趣的冒險遊戲給大家吧！



算術大冒險

故事發生在一個久遠之計算島上，一班村民在島上一向過著平靜的生活。但一天大魔王娜達姆(大魔王ランダム)出現在島上，在牠的魔力影響下，令到島上的人民完全失去計算能力。為了回復島上人民的計算能力，於是身為勇者的主角便向著打倒大魔王娜達姆的道路出發，路途上將會有無數妖物以不同的計算方法考驗主角，能否到達大魔王娜達姆那裡就要看看的算術能力了。

◆平靜的計算島。



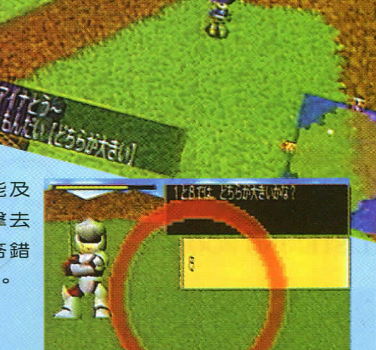
◆為了回計算復島的平靜勇者出發吧！

怎樣打倒大魔王娜達姆?

本作和一般的RPG遊戲相似，玩者須要在島上向村民收集情報並找尋大魔王娜達姆的所在地。而遊戲的最特別之處就是其獨特的戰鬥模式，在戰鬥時妖物會出一些數字要玩者計算出答案，玩者須要在戰鬥畫面下方的數字牌中選擇答案，妖物會在出完問題後便會不停攻擊玩者的數字牌，如玩者未能及時解答給妖物擊去所有數字牌或答錯的話便會被擊敗。



◆獨特的戰鬥模式！



◆你是算術高手嗎？

挑戰不同級數

在進入遊戲前，玩者須從畫面中選擇一個級別來進行遊戲，級別包括：小學1年以下、小學2年、小學3年、小學4年、小學5年、小學6年~大人等6項，每一個級別都會直接影響遊戲中妖物所出問題的難度，玩者可以根據自己的算術能力選擇出可應付的級別來挑戰。如果大家對自己的心算能力有信心的話不妨向最高級別挑戰一下，看看自己是否能勝任有餘！





◆你會挑戰那一個級別呢？

數字牌＝武器？

在遊戲中，數字牌可是一個非常重要的道具，它的重要性就等同其他RPG遊戲中的武具一樣，沒有它便無法與妖物戰鬥，只有用它方可解答妖物所出的問題並將牠擊退。

每一張數字牌旁都會有一條能力值，能力值是指示出數字牌的可用次數，而可用次數是會根據主角的LEVEL數值增加，當數字牌用完後便須要返回道具屋購買。

◆數字牌攻擊？

◆沒有數字牌便無解答問題了！

輔助咭有可用？

戰鬥時除了使用數字咭擊退妖物外，還可使用一些輔助咭加強攻擊力，如當妖物準備出多題問題時，玩者可在選擇完答案後再加以一張輔助咭才按決定，那麼玩者便能減少問題的數目了。而輔助咭可在寶箱中取得和在輔助咭店中購買，有了輔助咭的幫助下玩者便能更容易將妖物擊退了。



◆輔助咭真難取呢！

TEXT：小悠

生產商：	Global A
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1BLOCK
發售日：	發售中

SLG/對應專用指揮棒或DUAL SHOCK

音樂遊戲之中有許多種類，例如跳舞形式的、有打碟形式的、有模擬結他形式的、還有打拍形式的也有，這些也是家用音樂遊戲的主流來。不過近來Global A便推出一隻頗為正宗的音樂遊戲，是一個以世界知名的交響樂曲為題材。玩者在遊戲中是一個音樂指揮家，揮動你手中的指揮棒去令大樂團演奏每一首歌曲。玩法比筆者起初想像中的難，而且遊戲要求有一定程度的樂理知識，在指揮時是十分重要的，現在便來介紹一下吧！

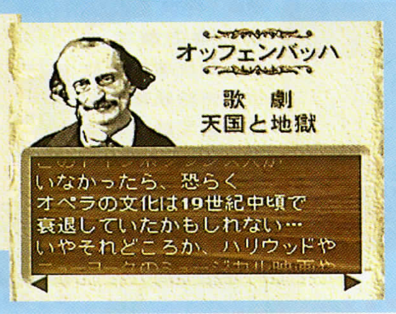
THE MAESTROMUSIC音樂指揮家

世界知名交響樂曲由你指揮

遊戲開始



在玩之前先告訴大家，這遊戲是有專用指揮棒對應，但沒有的話也同樣可以用手掣來代替的，並無須在OPTION調校的。遊戲開始時有3個選擇，包括GAME、FREE和OPTION三種。GAME是讓玩者正式進行遊戲的，FREE是讓玩者自由選擇完成過的歌曲進行試玩和介紹作品的作曲家歷史。而OPTION則是調校SAVE、LOAD、音量和AUTO SAVE的地方。



Rehearsal MODE適合初級至中級的玩者，一共玩三首歌曲。每完成一次這個模式，在Rehearsal的第一首演奏的作品便會多一首選擇。再完成的話於第二首選擇中又多一首作品，第三次的話便在FINAL中多一首了。暫時知道Rehearsal MODE有6首隱藏作品的。



Concert MODE適合高級的玩者，一共玩三首歌曲。同樣完成一次便多一首隱藏作品，暫時也只是知道有6首是屬於隱藏的曲目。難度和作品的長度比Rehearsal的有過之而無不及，樂韻的變化十分厲害。





GAME MODE

GAME MODE中有三種難度的模式給玩者進行遊戲。若大家未玩過這個遊戲的話便務必要TUORIAL MODE了。這個模式中玩者只會玩一首歌曲，但在玩之前樂評公仔．音吉會詳細講解如何進行遊戲的，可是他只是會解說如何使用專用指揮棒進行遊戲，不會告訴玩者如何怎麼用手掣玩的，，所以現在便由筆者來代為講解。玩者用手掣的話是用○掣來打拍子，每首歌曲也有基本的速度，玩者按拍子來令歌曲推進。在歌曲選擇時是有拍子速度顯示出來的，也是稱為BMP的東西。由正常的一百以上到低至三的拍子作品也有收錄，掌握拍子對這個遊戲是十分重要的。另外歌曲演奏時是大細聲之差的，玩者必須在樂譜出現的方向KEY的時候準確地按下來調整節奏，否則在左邊的評價值便會不斷減少，扣光的話便會GAME OVER。相反你能指揮出有水準的演奏它便會增加。









TEXT ：咸旦仔

KENKI一發！CRANE MASTER激鬥







踏上掘泥車王之路

一隻新奇刺激好玩的掘泥車遊戲，在街機曾經有其他廠商推出過同類型遊戲，推出後深受玩家歡迎，有見及此FAB決定在PS上推出這類型遊戲，還在遊戲中增加了考牌模式，令遊戲增加了不少樂趣，不知大家有否興趣成為掘泥車之王呢？

四大模式

牌照領取（免許を取ろう）



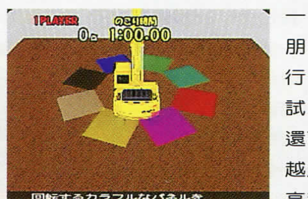
掘泥車的操作考試，在這模式中會有3個項目須要玩者參與，3個項目分別是行駛之操作(走行)、堆積之操作(積み込み)和掘削・埋之操作(掘削・埋め戻し)，每一個項目都會考核玩者一種技巧，只要玩者能在考核中取得80分或以上便算合格。當全部項目取得合格後遊戲便會增加多一個模式供玩者挑戰的，玩者在這裏越能熟習遊戲的操作，對於往後的挑戰就越能事半功倍。



成為高手（達人になろう）



這是一個供玩者對戰或向時間挑戰的模式，這裏會有4種不同類型迷你遊戲，它們包括：掘金、堆泥、埋藏、接觸，每一種都有其獨特之處。玩者可與一大班朋友進行比試，看誰才是掘泥車高手！另外玩者還可在這裏和時間比賽，看看能否超越人類極限，成為一個真正的掘泥車高手吧！



努力遊玩吧（気ままに遊ぼう）



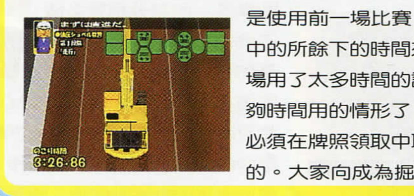
這裏是一個自由創作場地的模式，玩者在這裡可選擇不同的地形來製作出自己喜歡的圖案。當玩者選擇好地形後，便會出現3架掘泥車供玩者選擇，而3架掘泥車分別是PC12R-8、PC128UU-1、PC200-6，每一架車的性能都有所不同，玩者可根據自己所須要的性能而選擇適當的掘泥車。在沒有限時的情況下玩者可細心掘堆出自己喜歡的圖案來欣賞。要堆出一個美麗圖案須要花不少時間呢！



掘泥車之王（これができたら ショベルマスター）



顧名思義是一個王者挑戰賽，在這裏總共有4場賽事須要玩者參加，玩者必須順序將4場賽事續一擊破，當進入後便會有三分半鐘的時間給玩者來進行比賽，玩者必須以最快速的時間來完成，因下一場比賽的時間是使用前一場比賽中的所餘下的時間來作賽，所以如果在前一場用了太多時間的話，在下一場就會出現不夠時間用的情形了。而最重要的一點是玩者必須在牌照領取中取得合格此模式方會出現的。大家向成為掘泥車之王之路進發！



掘泥車之各種操作方法

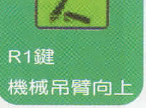
行走


方向鍵上
向左轉和前進


方向鍵下
向左轉和後退


△鍵
向右轉和前進


╳鍵
向右轉和後退


R1鍵
機械吊臂向上


R2鍵
機械吊臂向下

掘削

方向鍵左
左轉

○鍵
機械吊臂開


方向鍵上
機械吊臂向前伸


方向鍵右
右轉


△鍵
機械吊臂下

方向鍵下
機械吊臂向後縮

╳鍵
機械吊臂上


□鍵
機械吊臂關

其他

L2鍵
視點轉移

SELECT
操作轉換

Text by 痴心

X-MEN MUTANT ACADEMY



生產商：	Activision, Inc.
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年7月27日
FIG／對應振動手掣	

立體化的X-MEN格鬥遊戲





在美國大受歡迎的漫畫《X-MEN》，在本港也有不少美國漫畫發燒友捧場客。這作品在過去幾年都被移植在遊戲機上跟廣大GAME迷見面，而今回所推出的《X-MEN MUTANT ACADEMY》跟以往曾經推出過的《X-MEN》格鬥遊戲大致相同，但最大的分別在於畫面上的表現是以3D POLYGON式來處理，代替傳統上的2D動畫。精緻的背景設計和質素優良的POLYGON，令角色在遊戲中的動作都非常順暢，這幾點都顯示出生產商開發人員對此作悉心製作的成果。

◆使出投擲技時畫面ZOOM IN增強迫力。

操作方法

本作的操控方法跟以往的《X-MEN》格鬥系列大致一樣，分別有輕、中、重3個不同強度功擊力的拳擊和腳擊，另外再加上投擊及COUNTER擊，總共使用8個按鈕。



投擲擊是在角色與對手的距離相當接近的時候按下便可把他摔開，而COUNTER擊是在對手攻擊過來之際，看準時機按下便會作出反擊。除了一般的普通拳腳招式以外，身為一個格鬥遊戲當然少不了一些飛行道具（波招），使出的方法都是家傳戶曉的用方向擊轉1/4個圓形等「出波」方法。超必殺技「X-POWER MOVES」方面則在使用不同角色的時候都有不同使出方法，相信玩者都要花上一段時間才能掌握清楚。



◆磁力王從天而降！

特別的圖表顯示法

在體力能源表裡，有分紅、綠兩種顏色的顯示效果。綠色表示一般體力能源，每受到一次對手的攻擊都會相應減少；而紅色的一段範圍是代表角色可以回復的體力數量。



這模式跟《CAPCOM VS MARVEL SUPER HEROES》一樣，角色掉換離場後，體力能源都可回復紅色區域中的範圍，不過此作單是一人對壘也已能夠在戰鬥進行中回復能源。在能源顯示表的下方有三個黃色的小方格，是代表著反擊「COUNTER」的使用次數。每位角色在一ROUND之中只有3個COUNTER，玩者要珍惜利用。



◆每個角色都有他們獨特的勝利姿勢，CYCLOPS每逢戰鬥完畢後都喜歡以手拭擦他的眼鏡。

ACADEMY MODE

一般的ARCADE MODE或VS MODE都是普遍格鬥遊戲所有的模式，而在這作品中則加上了一個ACADEMY MODE，用以作為練習模式。內裡分別有多個不同的「攻擊課程」選擇，例如練習站立或蹲下著的各種攻擊、JUMPING ATTACK及SUPER ATTACK等。每次練習在畫面上都會打出字幕指示玩者在以下的訓練過程中的資料及所需要做的動作，如能依循當中顯示的指引做出適當的攻擊動作後，畫面右上方的人頭便會對你稱讚一句，然後便可繼續接下來的練習項目，練習完畢後電腦還會為你作出評分。當中可供玩者選擇的攻擊課程科目包羅萬有，單以角色WOLVERINE為例，只是站立攻擊的「鐵爪」已有6個題目之多。怪不得此作稱之為「ACADEMY」，原來真的是一所「X-MEN」學校！

CEREBRO MODE

這模式可提供玩者觀賞遊戲中的動畫片段，在閒時回味一番。承接近期由真人所演繹的《X-MEN》電影旺勢，其中一個「MOVIE TRAILER」便收錄了影片一些精彩片段，在遊戲一開始的時候已能給玩者觀看。其餘的動畫便要不斷「爆機、爆機、再爆機！」地將所有角色使用及完成遊戲便可欣賞，相信玩家買了這個遊戲後，有那麼多的模式遊玩及精彩動畫，有著持久的耐玩性及可玩性，我看GAME迷們也沒有時間玩別的遊戲了！



TEXT：小悠

DREAM COME TRUE版打碟機正式登場

beatmania featuring DREAMS COME TRUE

PS

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN價格
容量：	CD-ROM
記憶：	4BLOCK
發售日：	發售中
SLG/對應DUAL SHOCK	

近來KONAMI除了推出《beatmania Best HITS》外，還同時推出了這個以DREAMS COME TRUE主題的打碟作品，也是第一隻以單一歌手的作品為題材的遊戲。今次的遊戲一共收錄了DREAMS COME TRUE的13首歌曲，分HARD、BASIC和MONKEY LIVE三個模式。而玩法和beatmania沒有太大分別，可是整体的難度比較容易，對初學者而言是一隻快上手的遊戲。

遊戲開始

開始遊戲時會先讓玩者選擇使用什麼手掣，分別有一般手掣和beatmania專用手掣兩種。在OPTION中也能對遊戲的設定作出改動。當玩者按了START後便進入了遊戲的主要模式。

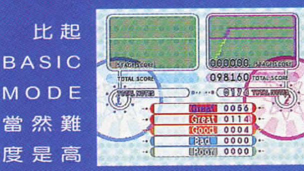


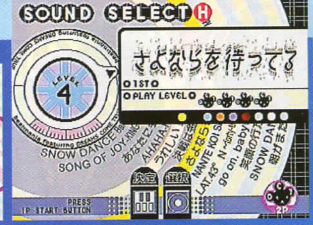
BASIC

這個模式的歌曲難度比較低，有齊13首歌曲給大家選擇。由最低難度的一隻公仔，至四隻公仔的90作品也有。難度上比較低，在準確度和拍子掌握上要求不會太高。每次失誤減少的評價值也很少。



HARD

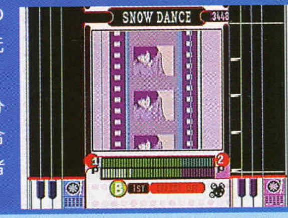




比起BASIC MODE當然難度是高一點，供玩者選擇的歌曲和BASIC的是一模一樣，不過它們的難度會SET得較高，原本一隻公仔的歌曲會提升至兩隻公仔，而且準確度和拍子掌握上要求會比較高。每次失誤減少的評價值也會很多。

MONKEY LIVE模式是這個遊戲獨有的模式來，玩者需要像現場演奏一樣，以一行評價值去玩HARD MODE的歌曲，一共玩5首歌曲，難度是十分高的，適合進階的玩者遊玩。





TEXT：小悠

beatmania BEST HITS

PS

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN價格
容量：	CD-ROM
記憶：	1BLOCK
發售日：	發售中
SLG/對應BEATMANIA專用手掣及DJ STATION PRO手掣	

集BEATMANIA名曲於一身

7月底《beatmania》系列的最新版本《beatmania Best HITS》終於推出了。今次的BEST HITS集合了由第一輯至第五輯的精選歌曲編製而成的。這遊戲的歌曲除了是多輯《beatmania》的大集成外，當中的歌曲也是由公開投票選出來的，包括問卷調查和網上投票的結果，收錄了最高票數的頭30首歌曲，加上新VERION的作品，便成為一隻專為玩家製作的遊戲了。在這30首作品之中，難度有高有低的，所以BEST HITS是適合初學者和進階的高手們遊玩的。

遊戲開始

開始遊戲時有5個模式供大家選擇，包括GAME START（這遊戲的主要模式，顧名思義是開始遊戲了）、TRAINING（每輯也有的練習模式，能練習玩過的歌曲）、FREE（自由進行遊戲的模式，能和CPU一起演奏不同標準的作品）、OPTION（有各種遊戲的設定給大家調整）和DISC CHANCE（能轉換其他《beatmania》遊戲的CD-ROM）。不過於這畫面之前是會給玩者選擇使用普通手掣或專用手掣進行遊戲，選好了便開始玩吧！



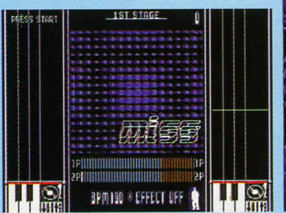




NORMAL MODE

適合初級到高級的玩者遊玩，一共有4版。遊戲形式和之前的幾輯《beatmania》一樣。玩者能自由選擇喜歡的歌曲進行遊戲，作品難度由1紮星到7紮星不等。另一方面在計算玩者打碟的準確度上限制比較少，失誤時評價值也減得不會太多。







EXPERT

同樣是適合初級到高級的玩者遊玩，一共有5版。遊戲形成是由CPU提供不同性質的組合去給玩者選擇，每個組合也是由5首歌曲組成，玩者需要以一行滿了的評價值去連續完成這5首作品，在每首歌曲的中途會按玩者的表現對評價值作出提高。在計算玩者打碟的準確度上比較嚴謹，失誤時評價值也減得多。

BY隨風



SPIN JAM

PS

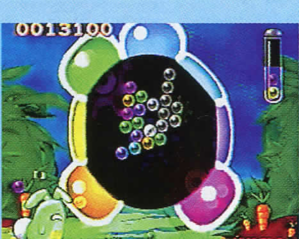
生產商：	EMPIRE
售價：	－
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中

PUZ/1~2P/對應震動手掣/美版

另類射波波

泡泡龍變種版?--

泡泡龍相信各位就玩得多了，不過另類的泡泡龍，各位又有沒有興起呢？此作同樣是以把三個同色波連在一起作重心，可是今次控制的不是顏色波，而是放置顏色波的地方。顏色波只會向上射，玩者要控制中心點轉動，令相同顏色的波靠在一起，當三個相同顏色的波靠在一起的時候就會引爆，而中心點的另一邊的波則會被彈開，此時玩者就要把彈開的波彈到外圍、類似花瓣的東西上，若彈到同色的花瓣上的話，顏色波會被吸收，當吸入了兩個後花瓣就爆破。反之，若彈到不同顏色的花瓣上，顏色波會再次跌回中心點。

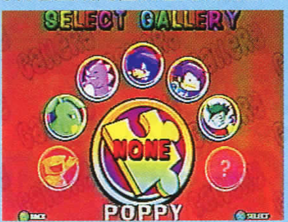


三個模式--



遊戲中一共有三個模式可以選擇，首先是「遊戲模式」，在此模式中玩者可以一直玩完成不同的版圖，但要注意每完全一個版圖，新的版圖都會變得更難，要小心呢！而第二個則是「故事模式」，玩者可以隨意找個喜歡的角色來挑戰遊戲中其他角色，玩法跟「遊戲模式」相似，不同花瓣吸收顏色波後過一段時候會「吐」出來，好好地「招呼」對手。最後就是「對戰模式」，玩法跟「故事模式」一樣，不過只要由電腦對玩者變成兩位玩者對戰而已。

多多角色--



除了新穎的玩法之外，遊戲中可愛的角色亦是賣點之一，每個角色的性格及能力值皆不同，各位又喜歡那個呢？另外，每位角色都會有一些圖片，若玩者在遊戲中得到這些圖片的話，可以儲在「GALLERY」中隨時重溫。不過要得這些圖版都不是易事，想要的話就要努力地多玩幾次了。

TEXT：MARKS

MORTAL KOMBAT Special Forces

PS

生產商：	MIDWAY
售價：	－
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中

PS/AVG

嘩！格鬥變冒險?



一向以血腥格鬥而在歐美大受的MORTAL KOMBAT系列，今次終於作出180度轉向，將遊戲變成一個冒險形式進行，相信這樣能夠讓玩者得到另一個對這遊戲的感覺。當中玩者所控制的角色就是JAX，進行時以拳和腳將把守基地的敵人一一掃清，以及使用不同的ITEM將不同的門打開來繼續故事的發展。



如何玩法?



首先遊戲進行時是以俯視式視點，因此需要利用L1掣從JAX的第一身視點來，看看遠處可以敵人或其他東西等待JAX。JAX在遊戲途中會遇上不能開啟的閘門，只要到其他地方便會找到一些用來開啟的ITEM，而當中更可拾到機關槍作為輔助性質的武器。此外JAX在遊戲中會有經驗值的，當累積了一定的經驗值就可以LEVEL UP，同時JAX亦會學到不同的連續技，這樣有了以上幾點便可以更輕鬆地進行擊倒每個敵人。



使用必殺技



在遊戲中，JAX除了擁有一雙攻擊力強勁的拳和腳之外，而他亦可以使用以必殺技值來使出的必殺絕技。JAX可以使用的必殺技共有四招，而使用它們的方法就是按R2+不同的拳腳按鈕，其中有廣泛和突進兩個類別，不過每次使用之後都會扣取一定的數值，而回復只可以利用ITEM。GP

Text by 痴心

THE SOUND NOVEL PS

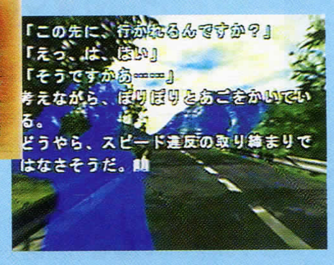
聲音小說

生產商：	3D PUBLISHER
售價：	1500日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年7月15日
ETC／對應DUAL SHOCK(震動方面)	

各位親愛的遊戲迷，若果大家不是善忙的話，都知道在遊戲界上曾幾何時推出過一些以全文字為遊戲骨幹的小說遊戲，好像「第切草」便是其中的代表。今天一間稱作D3 PUBLSIHER的公司推出了一個名為SIMPLE 1500的系列，內裡包含各式各樣的遊戲，全部均以簡單結構為主，其中發行了這個「THE SOUND NOVEL」的小說遊戲公諸於世。為何這系列叫作「1500」呢？原來是指1500日圓。怎麼樣？便宜吧！

撲朔迷離

錯綜複雜的人際關係，引發出沒法預期的劇情。玩者自身就是本遊戲的主角，你要把故事眾多難題逐一道破，從而解開謎團。而你的每一個選擇，都能影響整個劇情的發展，結局由你來決定。讀者們看到筆者所說的這些東西是否覺得面熟？也許在早年某電視台的什麼交差點節目中聽過吧！



＊閱讀至某些場合裡，玩者須要作出適當的決擇才可延續故事。

妳在何處？

一個風和日麗的日子，開展了你的悠長假期。你抱著興奮的心情，駕著名廠房車，向著洋房一直進進，迎接摯愛的女朋友。到達洋房門口，你發現什麼人也沒有，究竟女朋友去了哪裡呢？怎麼還不見她的蹤影，擔心得焦慮不安。然後你繼續走近大屋，發現屋內竟然有一個神情威嚴的老婆婆，不遠處亦站立著一個殷勤的管家，還有一個沉默寡言的女傭，全都是謎一樣的一物，另人摸不著頭腦。在焦躁不安的情況下，突然「砰！」的一記槍聲，車子的輪胎給打破了......



＊遊戲對應震一動手掣，在一些驚嚇情景上手中控制器忽然震盪起来，叫人毛骨悚然。

Text by 痴心

THE 釣魚 PS

生產商：	3D PUBLISHER INC.
售價：	1500日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年7月15日
ETC／對應DUAL SHOCK(震動方面)／對應釣魚控制器／對應FISHING CONTROLLER	

釣魚遊戲自發明以來至今已推出了好一段日子，相信各GAME迷現在也不會陌生。由3D PUBLISHER推出的SIMPLE 1500系列中，亦推出了一個名為「THE 釣魚」的垂釣遊戲。

在此遊戲中，玩者可在隨意選取最喜歡或最適當的地方進行釣魚活動。在風光秀麗的大自然裡，一邊欣賞大自然景色之餘，一邊享受垂釣的樂趣，但費用只消1500日圓，確實一件美事。

只須1500 YEN便可釣魚

預賽與訓練

遊戲中可供選擇的有兩個模式，分別是預賽模式(TRIAL MODE)及訓練模式(TRAINING MODE)。TRIAL MODE是本遊戲的主桿，玩者可自由選擇難易度、魚的種類、SIZE、重量等目標，與電腦其他對手進行比賽，互相切磋釣魚技術。如能達成目標準，玩者的排名便可提昇。TRAINING MODE故名思義是訓練模式，以TUTORIAL的方法來為玩者進行訓練。初玩者可從這裡跟隨每一個步驟來學習垂釣，漸漸學成了後，到TRIAL MODE上爭取排名便可更有信心。



◆多處垂釣地點，溪流及池沼任君選擇。

魚樂無窮



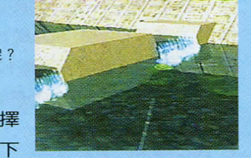
◆不同的魚桿及魚餌，應付不同場合的需要。

◆看！魚兒上釣了啊！

本遊戲擁有多種魚桿及魚餌可供選擇。不同種類的魚桿和魚餌是針對不同的垂釣地方而設。如果在一些荷塘地方，最適宜選擇使用以青蛙模樣的魚餌作垂釣。而選擇垂釣位置時，應盡量選擇較遠的地方拋下魚餌，因為通常一些珍貴的魚類都不會經常游弋在近岸水域。而且把魚餌拋得越遠，魚絲自然地拉得越長，這樣可以給予玩者更長的距離來拉動魚絲，不然的話太短會很快將魚餌扯了上來，但魚兒還未及釣倒呢！



垂釣地點



◆在這個水壩旁邊垂釣，會有何收獲呢？

可供垂釣的地點包括池塘、沼澤及河流。在場地選擇畫面裡，溪流一共有3處地點，分別是上游、中游及下游。在上游中生活的魚類都是淡水魚，而下游的魚類因地理位置處於淡水及鹹水交界，各類魚兒都有可能游經此處，所以魚隻種類比上游較多。

TEXT：小璘



製造商：	Success
發售日：	發售中
售價：	1500日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 Block
AVG	

打擊恐怖份子

本作發生於未來的紐約，有一班恐怖份子為了自己的私利而到進行破壞，當然世界並不是只有罪惡所支配著，為了人民的和平著想，美國政府已派遣了一支精銳部隊「INTER-ANTS」，隨時阻止恐怖份子的行動。



確定行動

在遊戲開始時，玩者將能從「ANTS Visionary」觀看有關這次行動的概況，其中有查看人質情報的「Hostage」、恐怖份子情報的「Orminal」、行動對策的「Details」、現場的建築結構的「Map」和其他有關資料「Others」。當確定好行動後，玩者就可以從五位擁有不同能力的角色中選出一位，成為自己的同伴，作為行動上的支援。



同伴

在進行任務時，玩者基本上是不用控制同伴的移動和行動的，只要玩者在行動中選擇好同伴應作的反應後，電腦就會依照設定而跟隨著玩者移動了。反應的設定有三種，其中有只會向敵人攻擊、處於防禦狀態和發動同伴本身的特殊能力。

開始行動

當選擇好同伴後，遊戲便會立刻開始，玩者將會聽到上師的命令，然後就依照著命令而到達各目的地行動。在前進到目的地途中，將會有不少敵人埋伏，玩者就能與同伴一同利用武器將敵人殺死；但在某些地方內，隨了會有敵人外，亦會有人質存在，因此一定要小心行動，否則就會連人質殺死了！每當完成一個命令後，玩者將會隨著故事發展而遇到事情，又或是再次得到另一個命令，玩者就要繼續為人質的安全而進行下一個任務。

操作方法

按鍵	功能
方向鍵	移動
方向鍵＋R1	平行移動／步行
連按方向鍵	回避
○鍵	開槍
×鍵	開門／拾取道具／談話
□鍵	補充子彈
△鍵	使用道具
R2	選擇道具

TEXT：小璘

製造商：	Success
發售日：	發售中
售價：	1500日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 Block
PUZ	

還記得《俄羅斯方塊》嗎？

《俄羅斯方塊》這遊戲，相信沒有哪位玩者不認識了吧？！這個家傳互曉的經典Puzzle遊戲，曾經成為了多套Puzzle遊戲的藍本，可見這類簡單玩法的遊戲仍未減其魅力。現在，此作終於也於《SuperLite 1500 Series》中推出，讓各位一再重溫最初代的《俄羅斯方塊》。

遊戲模式

本作將會分為兩個模式，一個是讓一位玩者進行的1P模式，而另一個則是可讓兩位玩者遊玩的2P模式。玩者能從1P模式中選擇難易度(LEVEL)；於2P模式中各自設定砌圖下降速度、廢置砌圖的高度(HEIGHT)和攻擊對手而上昇之廢置砌圖模様(RISING)。只要玩者選擇好所需條件後，就可以開始遊戲。

LEVEL

在1P模式中，玩者將能以每5級難度為一個單位，選擇「0」至「30」級七個不同的難度；而在2P模式中，玩者能以每10級難度為一個單位，選擇「0」至「40」及「SP」的難度。



HEIGHT

HEIGHT分為「0」至「5」六個不同程度，玩者將能在選擇每種程度時，於畫面觀看廢置砌圖的高度。

RISING

有「EASY」、「NORMAL」和「HARD」三種不同程度，其中「EASY」為上昇之廢置砌圖有1個空位、「NORMAL」為上昇之廢置砌圖有4個空位和「HARD」為上昇之廢置砌圖有7個空位，每個空位的位置均為隨機。

遊戲玩法



在遊戲開始時，畫面上方將會有一塊砌圖降下，玩者可以將砌圖作左右移動或扭轉，只要能把砌圖拼成一條無缺口的直線，便能將之消滅及得分。隨著所消滅直線的數量增加，進行1P模式的玩者提昇難易度；而若進2P模式時，玩者將會增對手的廢置砌圖。當砌圖被疊高至畫面上方的橫線以外，遊戲便會完結。砌圖總共有7種不同型狀，其中有呈「I」字型、「L」字型、「J」字型、「O」字型、「S」字型、「Z」字型和「T」字型，隨了「O」字型的不能作出扭轉外，其餘的也可改變形狀。

TEXT：咸旦仔

稻川淳二 真夜中的的士

的士怪談

PS

生產商：	VISIT
售價：	未定
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
AVG／對應振動	



「恐怖」的定義對於每個人來說都有所不同，因此要能令眾人都感覺到「恐怖」實非一件容易的事。其實大家覺得「恐怖」全因每一次聽到或看電影時的恐怖故事都是環繞著大家身邊的事物，如桌子中的電話聆聲、鬼故事中的升降機等，都是大家每日必會接觸的，所以大家便會因此而產生「恐怖」感覺。亦可能因近來推出了很多不同類型「恐怖」電影的關係，大家對「恐怖」的好奇心亦越來越大，有鑑於此，遊戲生產商們也分分推出一些以「恐怖」為題材的遊戲來吸引玩家，現下筆者便為大家介紹一隻以「恐怖」為題材的AVG遊戲。

座上後怪事便會不停出現的「恐怖」的士



◆在遊戲中稻川淳二的樣子很恐怖呀！

本作是一隻由稻川淳二主持的「恐怖」遊戲，在遊戲中玩者飾演一名的士司機；在稻川淳二的帶領下，玩者在深夜中駕駛著的士行駛，而許多不同的恐怖怪事亦在這時接踵而來。當玩者駕駛著的士在漆黑的公路上行駛時，路旁會不時出現一些人揮手截車，玩者可算選擇接載與否。就在玩者選擇接送後，乘客便會在駕駛途中將傳聞或他親身經歷的「恐怖」事件告知玩者，同時亦會有一些「恐怖」的照片給玩者看。當玩者接載完乘客後，稻川淳二便會出現帶大家到另一個更多「恐怖」事件發生的地方，給玩者挑戰自己的膽量，膽量小的朋友記得找些朋友一同挑戰呀！



◆深夜的公路上出現很多古怪的乘客呢！



◆小心被乘客告知的故事嚇壞呀！

BY隨風

RAMPAGE THROUGH TIME 我的興趣是破壞

PS

生產商：	MIDWAY
售價：	－
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
ACT／1~2P／對應震動手掣	

呵，拆樓，好玩呀！—

建設的遊戲就玩得多，破壞的遊戲大家又有沒有興趣試試呢？相信大家應該會頗有興趣吧？平時常常受了很多冤屈氣，可是又不能亂發脾氣，既然如此，不妨在遊戲中盡情破壞一番，把敵人當成你討厭的人，把他們恨恨地打過痛快吧！（但小心別玩得太興奮，「主角」在你旁邊也不知呢！）

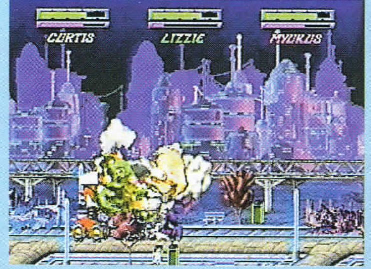


來破壞建築物吧！—

今次這隻遊戲能讓你完全享受到破壞的樂趣，在不同的版圖上，將會出現不同的建築物，不過不變的是，各位可以把街道上所有的建築物都通通打爆。然而在建築物之中，會夾雜著不少道具及市民，各位盡量拾取它們吧，它們都是很有用的，而且亦會令玩者的分數大大提升。當物品都拿光後，便到最頂去把整座大廈一次過KO了吧！此時會出現很多慘叫聲，真是大快人心呢！（此人已陷入瘋狂狀態…）

小小小遊戲—

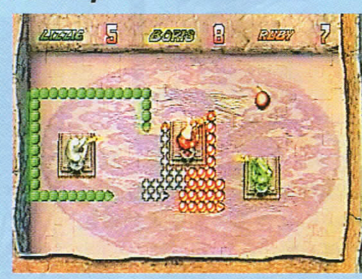
每過幾關之後，都會出現一個小遊戲，小遊戲的玩法在小遊戲進物之時會有說明。不過不用怕不懂得玩這些小遊戲。不過要留意一點，就是玩小遊戲的時候很容易引致GAME OVER…祝君好運。



敵人打打打—

除了玩者之外，世界上還有很多每天受著很大壓力的變態者，在遊戲中他們亦會跟玩者一起破壞建築物，甚至會攻擊玩者以拖延各位的行動。（小子，搶地盤嗎？！）而玩者當然亦可攻擊他們啦，把他們打過落花流水吧，跟破壞建築物一樣令人心情舒暢呢！





組員：沒良心的救世主小悠

當小櫻和小狼的思念融合之時……

劇場版CARDCAPTOR SAKURA~被封印的咭~

7月15日開始於日本洋竹系上映



◆ 為了糖果而打架的兩頭公仔。

劇場版CARDCAPTOR終於上映了，許多朋友也沒有機會可以看，因為和上年一樣，是日本本地上映的映畫來。不過各位也用失望，現在便由筆者來為大家透露一下當中的劇情吧！上年的劇場版以香港為舞台，講述一點有關克洛的往事，比較起來是一個番外編。而今次的「被封印的咭」是一個TV動畫版的續篇來。當小櫻成功把所有克洛咭變成櫻咭之後，另一件大事又發生了，一張一張重要的咭消失掉去，而友枝町也發生不思議的事情。那是和消失了的咭有什麼關係？而那些咭的去向是如何呢？在小櫻迷茫之際，原本離開日本回去香港的的小狼出現了。這是因為他利用暑假的時間跟苺鈴一起回來的，得知町中產生異變後便立即趕來和小櫻會合。仇次的劇場版重點之一，是小櫻和小狼之間的戀愛關係，在1冬劇中最後一幕，有小狼把自己的對小櫻的思念告訴她的劇情呢！除了「被封印的咭」，另一套以小塞羅為主角的小劇「交給小塞羅吧！」會同時上映的。故事是講述小塞羅和斯單的一點小風波，很有趣的。

STAFF

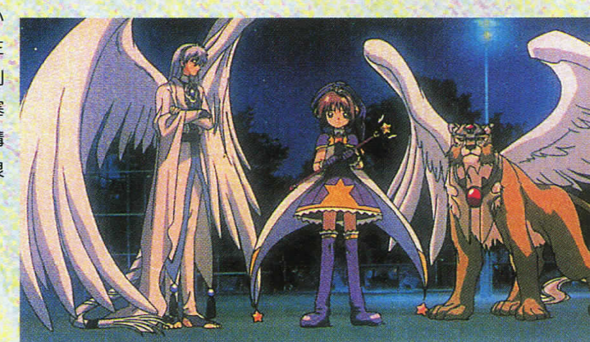
原作：CLAMP
監督及作畫：淺香守生
劇本：大川七瀨
客席人物原案及服裝設計：CLAMP
音響監督：三間雅文




◆ 小櫻和小狼的新服飾，當中有男女一套的戰鬥服呢！



◆ 守護者塞伯拉斯和月當然會出場。



◆ 小櫻不論穿什麼也是十分合襯的。

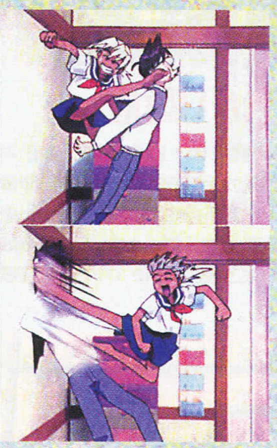
LOVE HINA in Summer

LOVE HINA

逢星期二22：28~22：54於東京TV系播放

LOVE HINA在TV上播放也有一段時間呢，踏入了夏天後，雛田莊的人們又有什麼轉變呢？現在不如來看一看吧！

激鬥度UP





有看過漫畫版的朋友一定很期待於TV版同樣有激鬥的情景了，那麼大家一定不會失望了，夏天的雛田莊無時無刻也充滿活力的。素子凌厲劍氣！蘇的連環腿擊！還有奈留式吹飛鐵拳……當男主角的景太郎猶如公仔一般……



妄想度UP





妄想片段在LOVE HINA中絕對不能缺少的！在夏季的劇情中加插了許多各人的妄想片段，例如景太郎妄想自己來奈留結婚，津美妄想自己發大達，奈留妄想自己成為了女王收服景太郎也有！

感情度UP

在雛田莊居住的每一個人，過去也有不快樂的事情埋藏在心中。奈留和景太郎之間因為考東大這個共同目標而產生感情，還有小忍因父母離婚產生的悲傷之情。在夏天的雛田莊是充滿了情感。

回憶度UP

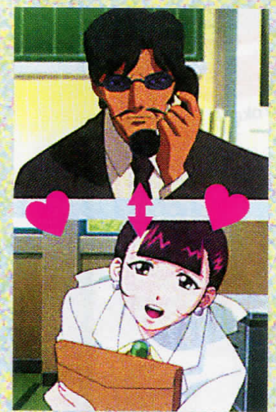
這個夏天令人想起不少以往的回憶，景太郎也一樣，令他不禁回憶起童年和青梅竹馬的女孩一起的快樂情景。在仲夏的一天，她離開景太郎的時候與他約定一起考入東大……那個女孩到底是誰呢？



真夏的戀愛白書

GATE KEEPERS

逢星期一18：30~18：58於WOWOW播放







GATE KEEPERS是一套以多美少女角色聞名的科幻動畫來，當中除了GATE KEEPERS的隊員共同對抗時空入侵者外，還少不了有男女之間的戀愛情節，現在便為大家來解說一下當中的兩個愛情物語。

在第15話後各人的感情足跡便明顯可見了。當秘書的落合惠子小姐跟沈默的忍司令其實是盾神高校的校長和校醫來，同一職務之下的兩人特別容易產生良好的感情。可是在第15話中得知原來惠子是有婚約在身的，令忍司令和惠子之間的關係更加複雜。不過亦因為這件事情而令到二人明白到對方的感受，並不是單純的上司下屬的關係，而是彼間是有一份特別的感情存在。









另一方面有阿薰、琉璃子和瞬之間的三角關係亦表面化起來。相對於戀愛直覺十分低的瞬，阿薰便是一個子分積極表達自己感情的女孩子了，而琉璃子則嘗試將對瞬的思念向他告白。可是面對十分積極追求瞬的阿薰便明顯地有差距了。原來阿薰對琉璃子早已有競敵的感覺了……在入選GATE KEEPERS隊的時候開始，還有上次的擦鞋比賽，她也成功地勝了琉璃子，在戰鬥完結後她便立即擁向瞬身旁，令琉璃子心情很複雜……阿薰常常幻想自己是瞬未來的妻子呢！那到底瞬自己喜歡琉璃子還是阿薰哦？他對青梅竹馬的琉璃子感情是否比阿薰的還要多？令人十分注目的一對人物耶。



黑之巢會死天主降臨

櫻花大戰

逢星期六17：30~18：00於TBS系播放

在黑之巢會死天王的行動漸漸明顯起來的同時，他們對花組的攻擊亦白熱化了。喜歡利用人性弱點實行卑劣作戰的美羅和刹那，以別人的過去和心理障礙打擊內心。羅刹的怪力令花組的同伴吃了不少的苦，加上不論在智慧和魔力也在死天王其他人之上的葵叉丹，令守護帝都的少女們一次又一次的苦戰。可是在愛麗絲正式加入戰鬥後情況開始產生變化了，到底花組有沒有反擊的機會呢？而天海的大規模帝都破壞計劃已經進行大部份的準備。

光武的超能力專用機終於完成了，可是愛麗絲因為討厭戰鬥而一直欠操縱者。她生日的那一天，大家也為她特地舉行慶祝會，可是卻因為敵人突然出現而中止出動去了。真宮寺櫻只能單以破邪之靈劍荒鷹去抵抗敵人，大家也在苦戰的時候，愛麗絲為了拯救愛護她的同伴們，便駕駛光武參加戰鬥，結果成功擊退敵人。



刹那 是個功於心計的妖術士，為了勝利他絕對會不擇手段的。

羅刹 死天王之中最有破壞力的一個，常跟刹那一起參戰，是個力量形的角色。

叉丹 精通各種魔術，是死天王的領袖。有著什麼大秘密隱藏起來的……

美羅 是個能夠自由操控式神的巫師。

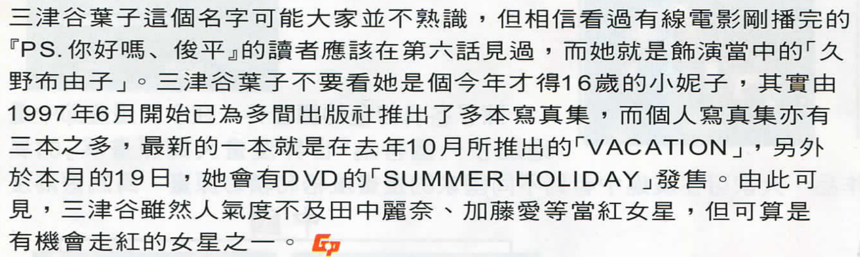
TEXT：MARKS



PROFILE
本名：三津谷 葉子/Mitsuya Yoko
出生日期：1984年11月8日
年齡：15歲
出身地：崎玉縣
星座：天蠍座
身高：164cm
血型：O型
三圍：B87 W59 H88
興趣：料理
三津谷葉子
Mitsuya Yoko







三津谷葉子這個名字可能大家並不熟識，但相信看過有線電影剛播完的『PS.你好嗎、俊平』的讀者應該在第六話見過，而她就是飾演當中的「久野布由子」。三津谷葉子不要看她是個今年才得16歲的小妮子，其實由1997年6月開始已為多間出版社推出了多本寫真集，而個人寫真集亦有三本之多，最新的一本就是在去年10月所推出的「VACATION」，另外於本月的19日，她會有DVD的「SUMMER HOLIDAY」發售。由此可見，三津谷雖然人氣度不及田中麗奈、加藤愛等當紅女星，但可算是有機會走紅的女星之一。





NAIV

http://zinnia.tripod.co.jp/index.htm





漫畫節速報

一年一度的漫畫節開始了，每年的漫畫節都必定人山人海，今年亦不例外，各漫畫迷為了買得心頭好，不惜提早一天到會場等候，而各參展商亦很適做推不同的精品來迎合大家，募求令大家滿載而歸。現在先帶大家參觀各參展商精心設計的攤位：

玉皇朝





天下





東立





文化傳信





瑞新集團



精英策略



鄺氏



除了各具特色的攤位外，在今次漫畫節中還增加了一個名為「世界漫畫大師原畫展」的展場，在那展場中展出世界各地的漫畫大師的作品，大家可在展場中看到不同國家的漫畫風格和精彩原畫，身為香港漫畫迷真幸福啊！而參展的國家包括：

香港





中國




日本



台灣



馬來西亞



歐洲



韓國



新加坡





「風雲」推出全球首套紀念郵票

馬榮成筆下最受歡迎的漫畫「天下」，得到格林納達政府郵政署的認可，以大家非常熟悉的兩位靈魂人物─聶風和步驚雲作為官方郵票的主角。一套四款的「天下珍藏版紀念郵票」將作全球性限量發行，而本港將會發售5萬套，由eMaiMai.com為該套郵票的全球網上獨家代理。各位「天下」迷又怎可錯過呢！

國際漫遊

WHISTLE！

編繪：樋口大輔
出版：文化傳信有限公司
售價：$30



故事簡介：不想放棄夢想，並曾在足球名校武藏森學園丙組待過的風祭將，一心為了「想踢足球」而轉校到櫻上水中學。櫻上水的足球隊在前日本聯賽松下左右十的領導下，在接踵而來的比賽中漸漸進步，更於夏季大賽順利進入地區預賽。然而，球隊在比賽中雖然表現良好，但此時卻發生了水野轉校武藏森問題，引發他和風祭的爭拗，兩人還被安排互換位置。第三場賽事在雨中開始不久，櫻上水立即給對手領先一分，在下半場前櫻上水憑著眾人的意志和毅力終於追成平手。跟著完場的哨子聲亦響起，賽事也同時進入射十二碼決定勝負的時候，全因不破成功撲出最重要的一球十二碼後，櫻上水終於得到最後勝利。就在大家努力應付終期試的時候，大家矇然不知下一場將要面對強隊市立飛葉中學…



將太的壽司

編繪：寺沢大介
出版：東立出版集團有限公司
售價：$28

故事簡介：九州大會終於要進入最後的決戰！面對以絕技處於優勢的切島傀，將太決定用「鮪魚全席」給予對抗。他能否找出一條勝利的道路呢？將太的壽司終於進入白熱化的佳斷，而全國大賽篇的故事亦即將進入尾聲，究竟將太能否脫穎而出呢？各位將太的壽司便要密切留意故事的發展了。



超魔神英雄傳

編繪：すずキほづみ
出版：東立出版集團有限公司
售價：$28

故事簡介：這是有別於人間的另一世界(神部界)，神仙們所住的山(創界山)的故事。飄浮於空中的這個不可思議的創界山被劃分為七界層，每個層裡都有一大班村民住著。各層之間的來往都全以彩虹所搭成的橋來通過。在最高的第七界層有一座聖龍殿，是由創界山的女神「聖龍紀」所居住的。而故事的主角「戰部 渡」，原是一名國小四年級學生，曾與龍神號一起對抗魔界之王並將之消滅，顧被稱為「傳說中的救世主」。今次創界山又再被魔界之王「安可古達」所佔領了，為了救回創界山救世主戰部渡於是再次返回神部界與魔界之王「安可古達」對抗。



勇午

編繪：赤名修
出版：玉皇朝出版集團
售價：$33

故事簡介：別府勇午是一名談判專家，他受託於岩瀨繭子，拯救被拐到巴基斯坦的父親。可是這次行程困難重重，而幕後黑手是一名被稱為地獄勇者的怪物約瑟夫・亞里。勇午為了救回岩瀨繭子的父親和幫哈吉・拉夫馬尼取回的名聲，決定於月圓之夜與約瑟夫・亞里談判，但像怪物的約瑟夫・亞里真的願意和勇午談判嗎？

魁！！男塾

編繪：宮下亞喜羅
出版：玉皇朝出版集團
售價：$28





故事簡介：男塾─住宿制，學生來自全國各地，三個學年加起來共約三百人，而且都是些曾經有過不良記錄的傢伙…塾長江田島平八對這些調皮搗蛋者施行著落後時代的斯巴達克式教育，其中教官和高年級學生對一年級生的欺壓更是異常惡毒。面對無理的難題，一號生頭領劍桃太郎、富堅源次憑著體力和耐性迎難而上。

出書時間表

天下

日期	書名	售價
8月18日	灣岸MIDNIGHT #14	$28
24日	封神演義 #20	$28
	ONE PIECE #14	$28
29日	球場幻想曲FANTASISTA #3	$28
	極速拳王 #2	$28
31日	鋼 #3	$28
	神風怪盜貞德 #6	$28
	浪客行彩色版 #19	$25

玉皇朝

日期	書名
8月17日	神鵰俠侶 #38
18日	新著龍虎門 #12
	茂利飛車黨 #3
19日	神兵玄奇 #74
	STRAIN 血銃 #5 (完)
	意外事件薄 #8
20日	打工仔金太郎 #6
	龍神 #31
22日	月下棋士 #14
23日	刃牙 #15
	ODYSSEY #2
	天子傳奇肆 #67
	大霹靂 #2
24日	神鵰俠侶 #39
25日	新著龍虎門 #13
	魁！男塾 #4
26日	車神傳說巨摩郡 #17
	神兵玄奇 #75
	Tokyo Tribe2 #1

文化傳信

日期	書名	售價
8月23日	EX-am #37-38	$22
	多啦A夢 #31 (再版)	$30
24日	雪櫃裏風波 #4	$30
30日	多啦A夢 #32 (再版)	$30

東立

日期	書名
8月17日	閃靈2人組 #6
18日	天才家庭 #6
	野球太保 #18
19日	小和尚 #18
21日	鉄漢男兒 #6
	浪漫情真 #5
22日	寶藏歷險記 #3
	善事一羅筐 #3
23日	青春妙妙妙 #2 (完)
	夜叉鬼想傳 #3
	貧窮貴公子 #10
25日	獸神之裔 #4
26日	足球戰將 #7

大然文化

日期	書名	售價
8月17日	電擊比卡超 #4	$30
26日	魔術神童 #3 (完)	$28
28日	緣份的天空 #3	$28
31日	思春期未滿 #5	$28



Presented by：MS、小悠、小璘、時雨

DEVIL DEVIL（13）

作者：三好雄己
出版社：小學館
售價：390日圓

天使伊安司取得霧斯化之劍後，因自我的負能量增強而受到劍的鬧控制，他不單向索多攻去，還打算把所有物件破壞，索多拼死與他作最後的決鬥，雖然最後並沒有下手殺伊安司，但他亦回復意志過來。過了一個短暫的休息時間，終於都要與撒旦作決鬥，當眾人到達撒旦前，被真四元魔將阻止，怎料到這真四元魔將竟是從天界派來的天使來，劇情變得混亂起來…（MS）







神風怪盜貞德ILLUSTRATION集

出版社：集英社
原作：種村有菜
售價：1800日圓

有菜終於推出了她第一本個人畫集了！真好呢（笑）。這本《神風怪盜貞德ILLUSTRATION集》是日本少女漫畫月刊《RIBON》特別為種村所編製的，剛好在她完成《神風怪盜貞德》後推出。畫集收錄了一共55幅的作品，除了封面和POSTER外，所有登場的畫作也在《RIBON》中連載貞德的插畫、扉頁和月刊附送的精品封面。這次的畫集也有介紹種村有菜的繪畫人生，作畫方式，還有她製作《神風怪盜貞德》過程中的趣事和創作靈感，遂一為讀者剖析每個角色的特性。畫集的價錢並不太貴，而且在一些日本書店也能買到，而且今次的畫集質素鑾不錯的，值得大家收藏呢。（小悠）

動畫★聲優DVD & CD Catalogue 2000年版（アニメ★声優DVD & CD カタログ 2000年版）

出版社：株式會社音樂出版社
售價：1200日圓

《動畫★聲優DVD & CD Catalogue》的最新版本，與之前的系列的不同之處除了是內容更新了外，還將收錄LD目錄改為DVD。此書主要以收錄聲優截至2000年5月所推出過的CD之目錄，當中有聲優個人簡介、CD名稱、CD編號、收錄內容和CD簡評。此書的另一個重點，就是收錄不少與聲優有關的動漫畫遊戲的CD資料，例如廣播劇和VOCAL集；另外亦有收錄聲優和動畫DVD目錄和人氣聲優訪問，其中有國府田麻理子、椎名碧流、配演《櫻大戰》和《Angelique》的聲優等，內容非常豐富。（小璘）



D.N.Angel(4)

作者：杉崎由綺琉（ゆきる）
出版社：角川書店
售價：400日圓

《D.N.Angel》在今期展開了第二部故事，第二部的開始是發生在大助與同學們一同參加5日6夜的修學旅行時，由於大助已向梨紅表白，所以他一心打算可藉著這旅行與梨紅到處遊玩；可是剛到達目的地不久，梨紅卻恰好發現其妹妹梨紗正與大助一起！她於是便懷疑自己是否梨紗的代替品，並對大助不瞅不睬。另一方面，Dark終於也被日渡怜捉住了！Dark為了大助的安全，而獨自被收復在鏡內，究竟Dark能否安全回來呢？除了第二部故事外，今期還收錄了兩編外傳和一編名為《管野家是家內安全》的短編集，喜歡杉崎老師的話就不要錯過。（小璘）

LOVE HINA 8

作者：赤松健
出版社：講談社
售價：390日圓

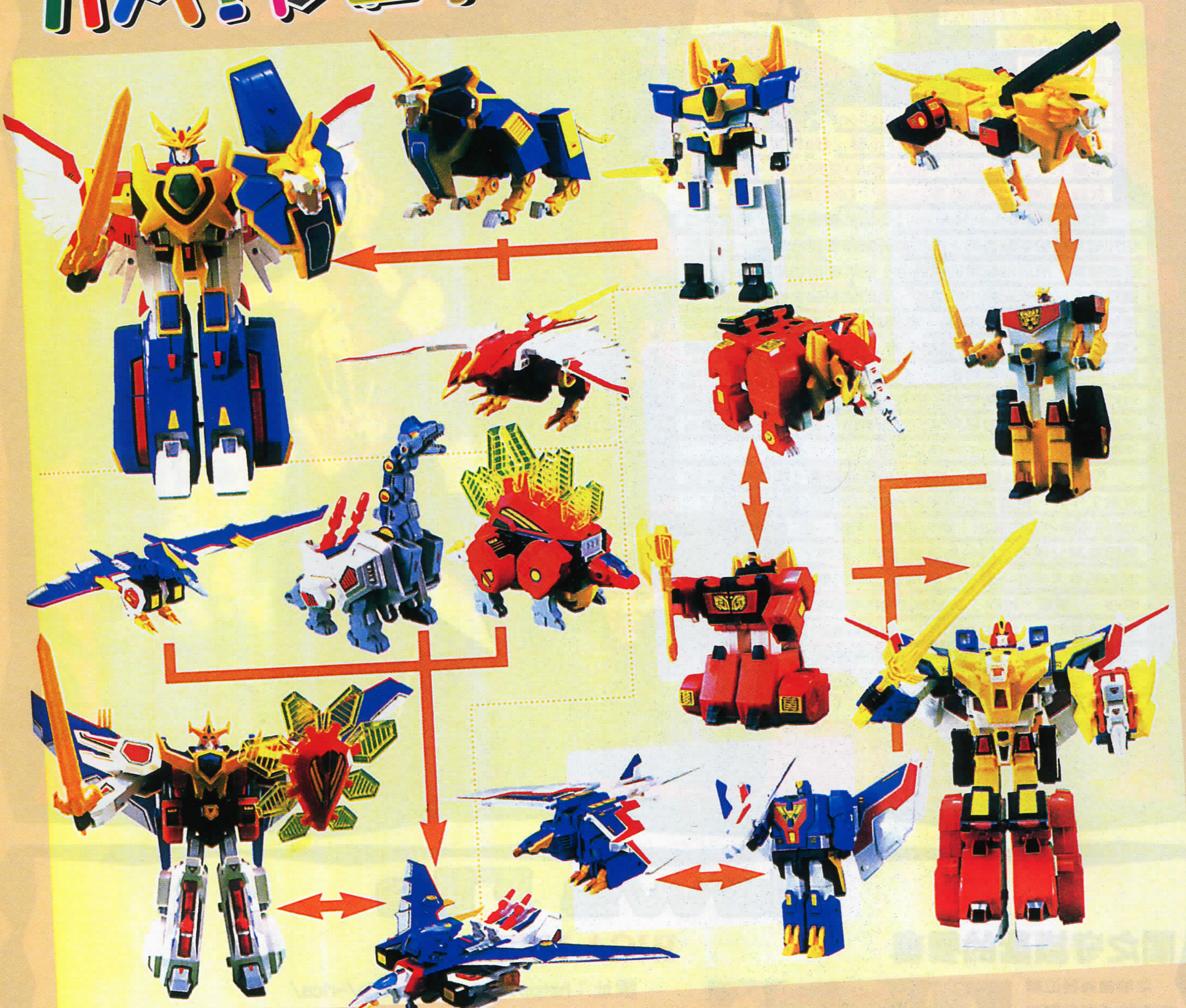
最近由於被動畫化而人氣急升的《LOVE HINA》，它的最新一集終於推出了！故事講述景太郎在東大第二次考試中「瞌眼訓」，以至最後只剩下五分鐘時間答卷，及格無望……為了忘記東大和成瀨川，他決定坐船往北國旅行，但卻誤打誤撞地來到了太平洋中央的某小島上……成瀨川知道了這事後非常憤怒，決定不去看東大放榜也要去抓他回來！日向莊眾成員替成瀨川到東大看放榜結果，知道了景太郎、成瀨川和睦美三人都考上東大！本來這是極之可喜可賀的，但問題是辦理入學的手續需要在五日以內完成，否則成績便當作無效！景太郎是否真的和東大無緣呢？！（時雨）

註：
1）本欄所列的售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅。
2）本欄所列出的書籍，可到日資百貨公司的書店訂購。

TEXT：小悠

TOY RAIDER

傳說中的SUNRISE勇者們復活了！



不知道各位讀者有沒有看過在電視上播放過的勇者系列呢？筆者在小時已經有追看本地電視台播放的這個系列了，它也是當時繼Transformar「變形金剛」後，合体變形機械動畫的主流。曾經在港播放過的也不計其數，例如「傳說勇者」、「勇者警察」、「太陽勇者」、「元氣爆發」、「勇者特急」、「絕對無敵」、「熱血最強」、「黃金勇者」和勇者系列最後一輯的「勇者王」也有份兒，而它們每一輯也有玩具推出的呢！大家的童年玩伴之中又有沒有它們份兒哦？筆者本人便沒有了，但弟妹們便有許多。但不說不知道，當中有許多系列的玩具是已經停產的了，現在想賣也不是一件容易的事來，有點像那些超合金一樣。不過近來便有一個好消息給喜歡這類玩具的朋友，便是其中三套作品的玩具推出復刻版，是「元氣爆發」、「絕對無敵」和「熱血最強」三款。

自從「絕對無敵」於1991年播放後，比起1984年的「變形金剛」是另一個變形機械人玩具的熱潮。現在的變形機械人玩具大多也是BANDAI所製造的，但原來起初作為動畫贊助商的TOMY也有為勇者們推出過不少產品的。之後登場的所有超級機械人也以三体合而為一的，除了因為動畫中的劇情，推出玩具也是機械設定的考慮因素之一。結果推出的產品變成了著重配色、質感和變形合體的BANDAI系玩具了。在「絕對無敵」上得到成功的BANDAI便向勇者第二彈「元氣爆發」挑戰了。它是一個首次有動物機体變成人形的勇者玩具，在表現動物的質感上花了不少心思。而第三作的「熱血最強」，這個以恐龍為題材的合体機械人不單是能合成為勇者，而是再可以變形成為飛行形態，玩具在設計外型上有參考當時的恐龍玩具王「索斯」呢！

Text：小璘

VOICE FILE

Pro File

松本梨香（MATSUMOTO RIKA）

出生日期：11月30日
星座：人馬座
血型：O型
出身地：神奈川縣
所屬公司：Sun Music Production
代表作：《Pocket Monster》小智、《仙界傳 封神演義》雷震子、《忍空》風助、《幽幻怪社》如月妖華、《武藏傳》武藏、《傳說之勇者》高杉星史、《絕對無敵》日向仁

若問配演《Pocket Monster》小智的聲優是誰，相信各位也知道就是松本梨香吧！由於她的聲線很適合配演一些男孩子的聲線，所以她配演的角色中，佔大部份也是男孩角色，還是大都偏向年紀較小的男孩，而即使是配女性的角色，也是較男性化、粗魯的種類，就例如《同班同學》的兒玉翠和《飛天少女豬事丁》的黑羽競子等。不過最近她有較新的嘗試，那就是配演少年角色——《封神演義》的雷震子了。雖然以她的聲線來說，配雷震子較為勉強和不夠粗豪，或許配哪吒更加適合，可是這畢竟是她的新嘗試，期待她往後繼續為不同性格、不同身份的角色之配音。

松本梨香可以說是一位多才多藝的聲優，因為她除了配音這工作外，更會參加演出舞台劇的工作，而她還即將於8月有舞台劇的演出；她有演劇的天份，全是因為其父親亦是舞台劇演員所致。另外，她的唱歌天份亦不差的，特別是日本的傳統歌曲——演歌，她除了為配演之角色的意念歌曲唱過演歌外，早前還推出了一隻純綷屬於自己唱演歌的大碟「華之宴」哩！她能夠運用「捲舌」和「震音」（？），相信不懂欣賞演歌的人也會被她的歌聲而吸引。

News File

闇之守護聖的聲音



之前曾為各位報導過在PS戀愛育成遊戲《Angelique》中，為闇之守護聖克萊維斯配音的鹽澤兼人先生不幸逝世，所以各位喜歡克萊維斯的Fans也會擔心為他配音的聲優是誰，而最近就公佈了田中秀幸將會為他配音。田中秀幸曾經為《City Hunter》的槇村秀幸配音，他經常也配演一些冷靜沈默的角色，是一位有豐富經驗的聲優；相信由他來配演克萊維斯也非常合適，各位能夠放心由他接上克萊維斯的棒吧！

RICA-NET

網址：http://www2.ask.ne.jp/~rica/

成立日期：1996年5月30日



各位看完以上的介紹後，是否更加想知道有關松本梨香一切呢？現在就為各位介紹她的公式HomePage——RICA-NET吧！RICA-NET是由松本梨香所屬的公司「Sun Music Production」為她製作的，雖然她沒有參與網頁的製作，但當中仍有不少她的重要及最新的資料的。其中就例如個人資料、工作和與她有關的活動，各位就可以準時與她的聲線「見面」了。另外，這網頁為了讓不懂日文的Fans瀏覽，便於早前加插了英文版本，內容亦相當豐富的！

CD-Broswer

STAY AWAY

主唱：L'arc~en~Ciel
發售商：Ki/oon Record
編號：KSC2 332
發售日：7月19日
價格：1223日圓



最近在各媒體上都可以聽到L'arc~en~Ciel的歌聲呢！除了PS遊戲《激突Tomarunner vs L'arc~en~Ciel》之外，資生堂和TOYOTA的廣告都採用了他們的歌做廣告歌（而香港又有得播，LUCKY！）。今次這隻《STAY AWAY》已是L'arc相隔了半年的新SINGLE(上一隻是《NEO UNIVERSE》)，FANS們應該餓了很久了(笑)。它的曲調是比較接近《DRIVER'S HIGH》一類的UP-TEMPO，配合讚美自由的歌詞，最適合在炎熱的暑假中用作驅走悶氣。Hyde的歌聲最近亦越來越厚，比起之前進步了不少。不過筆者略嫌這首歌缺乏高潮，比起《NEO UNIVERSE》，它的水準只算一般。期望L'arc在下一隻大碟《REAL》中會有更佳的表現。(時雨)

樂評分：7分

MERMAID

主唱：GLAY
發售商：UNLIMITED RECORDS
編號：PCCU-00002
發售日：7月19日
價格：1050日圓

《MERMEID》這個歌名，不單止沒有在歌詞內出現，而且和歌詞的內容也是毫無關係。最初還以為它是一首和海、夏天有關的情歌(歌名是《美人魚》嘛！)，但原來這首《MERMAID》和C/W的《ROCK ICON》之內容都是在強烈批評日本社會的現象。到底有什麼事件令GLAY的成員這麼動氣呢？(笑)比起日本，香港社會可是更加混亂和「搞笑」。所以如果各位懂日文，聽了這首歌也可能會有所共鳴……說回歌曲本身，《MERMAID》是大家都很熟悉的GLAY式快板ROCK歌，風格和《LEVEL DEVIL》很相似；而《ROCK ICON》則更加入了RAP的要素在內，即使是平時有聽開GLAY的人也會覺得非常新鮮。歌詞內那一句「將舊了的GLAY爆破」，是否代表GLAY在未來的風格會有變？(時雨)



樂評分：8分

本週精選

NOT FOUND



主唱：Mr. Children
發售商：TOYS FACTORY
編號：TFCC-87063
發售日：8月9日
價格：1050日圓

《NOT FOUND》是個人家都經常見的詞語，因為在INTERNET上看網頁時，一旦LINK斷了就會顯示「ERROR 404 NOT FOUND」的訊息。雖然它是個令人氣憤的字，但Mr. Children卻在這首歌中給予了它一個新意義。

BPM CUBE



主唱：TWO(MIX
發售商：WARNER MUSIC JAPAN
編號：WPC7-10049
發售日：8月9日
價格：3675日圓

這套雙CD精選碟將TWO(MIX的名曲和人氣曲全部集合，然後再將之混音成為跳舞版本，實驗性質很重。DISC 1收錄的歌曲全都是舊歌之英文版本，而DISC 2亦有收錄日文的新曲。

"HAPPY"「Coming Century, 20th Century forever」



主唱：V6
發售商：avex trax
編號：AVCD-11815
發售日：8月9日
價格：3059日圓

V6的第五隻ALBUM，收錄了大HIT的《IN THE WIND》共14首歌曲。以前V6給人的感覺是六人一體的，但本作的風格則首次令人感到他們如果分散力量在歌曲的各個方面，也有另一番味道。

STRANGE DAWN



ORIGINAL SOUNDTRACK
動畫：STRANGE DAWN
發售商：PIONEER LDC
編號：PICA-1211
發售日：8月25日
價格：3500日圓

繼《GATEKEEPER》之後另一套由佐藤順一監製的新作動畫《STRANGE DAWN》，它的SOUNDTRACK將會以雙CD方式推出。在DISC 1內收錄了由河井英里主唱的主題曲《往天空》，DISC 2則完全收錄了以交響樂演奏的BGM。

SEVEN SEAS



主唱：相川七瀬
發售商：CUTTING EDGE
編號：CTCR-40044
發售日：8月9日
價格：1050日圓

相川七瀬改由布袋寅泰監製的第二隻SINGLE。以往她的歌曲都比較灰暗，但自從在布袋寅泰監製之下，她的形象慢慢變為開朗、快活了。從封面也可以知道這是首感覺清涼的作品，和夏天非常合襯。

PUZZLE之欠片



主唱：及川光博
發售商：東芝EMI
編號：TOTC-22095
發售日：8月9日
價格：1223日圓

及川光博的平時的形象雖然特別，但論到唱歌方面則非常正經。這隻SINGLE是及川光博和筒美京平首度合作，出來的這首情歌出奇地動人。這CD的初回版是以可以在電腦上播放的CD-EXTRA格式製作。

地平線



主唱：chiaki
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22090
發售日：8月9日
價格：1200日圓

BLACK BISCUIT成員千秋SOLO DEBUT後的第二隻MAXI SINGLE。和前作一樣，歌曲的監製為小暮武彥。曲本身帶有強烈的PUNK味，加上挑發性的歌詞和結他演奏，令人為下深刻的印象。

ONE PIECE SONG COLLECTION



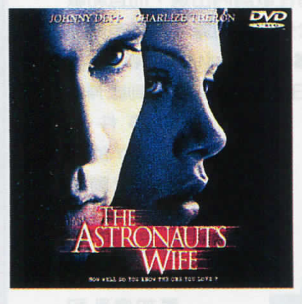
動畫：ONE PIECE
發售商：COLOMBIA RECORD
編號：COCX-30996
發售日：發賣中
價格：2940日圓

這是在富士電視台播映中的人氣動畫《ONE PEICE》之原創歌曲集。在全11曲裡面，有由北谷弘主唱的主題曲，也有由各個角色的聲優(田中真弓、平田廣司、山口勝平、矢尾一樹)自己主唱的歌曲。

DVD PLAYER

天外魔種

發售日：8月2日　發售商：PONY CANYON
價格：4700日圓　導演：蘭迪華域治
演員：尊尼特普、查莉絲花朗



大空人史賓沙(尊尼特普)和阿歷士於一次外太空的任務期間，突然遭到一塊不明來歷物體的撞擊。這意外令到他們乘坐的穿梭機受損，總部也失去了二人的聯絡達兩分鐘之久。不過奇蹟就在這時發生了，史賓沙竟然能夠安全回到穿梭機中，並協助同伴一起返回地球！史賓沙的勇敢表現，令全美國人民都視他為國家英雄。不過奇怪的事就在這時發生了，首先是阿歷士突然染上怪病死亡，其妻也因自殺而死，接著史賓沙的妻子姬兒(查莉絲花朗)也發現丈夫有一些怪異的行徑，他好像已不再是自己曾經深愛的男人……這時候NASA的職員雪曼告訴姬兒：「你的丈夫已在那兩分鐘空白期間中死掉了……」





在今次這套DVD版《天外魔種》的最大賣點，是它竟然收錄了和電影版不同的ENDING！當然各種DVD「例牌」的映像特典如預告片、INTERVIEW、演員介紹等也是不會缺少！

聖女貞德

發售日：7月28日　發售商：SONY PICTURE
價格：3800日圓　導演：洛比桑
演員：美娜祖華域、德斯汀荷夫曼



洛比桑繼科幻電影《第五元素》大收特收之後，今次他轉向挑戰歷史故事，將法國人心目中的聖者——聖女貞德的事蹟拍成電影。故事發生在15世紀英法百年戰爭期間，貞德本來只是一名農家少女，但在某天她卻聽到了神的聲音，祂要貞德披甲上戰場對抗英國的入侵。貞德得到神之啟示這件事很快就傳遍全個法國，當時法國的儲君查理將大批軍隊交給她。在貞德的指揮下，法國軍隊的士氣提高，變得戰無不勝，查理亦因此如願以償，成為了法國的皇帝。不過他在登基後便不再支持貞德，令她在戰爭中失利，最後更被英國抓住，在魔女審判中遭火刑而死……



一般人心目中的貞德都是純潔而高貴的，但洛比桑心中的貞德卻是和其他士兵沒有什麼分別，因此電影的真實感也特別高。在片末導演描寫貞德內心掙扎的一幕更是絲絲入扣，令人對聖女貞德的歷史有另一番的認識。



EX DRIVER

發售日：7月25日　發售商：BANDAI VISUAL
價格：5000日圓　企畫、原案、人物原案：藤島康介
監督：川越淳　聲優：長澤美樹、淺田葉子、根谷美智子等



由藤島康介負責企畫、原案、人物原案，本年最令人期待的OVA系列之一《EX DRIVER》終於始動了！在近未來的世界裡，人類已經不用再親自駕車，因為絕大部人都已改用以AI(人工智能)控制的汽車。而本作品的兩名主角——神野理沙和遠藤羅娜，則是少數被批准可以自己駕車的「EX DRIVER」。她們日常的工作，就是將因失靈而暴走的AI車弄停！本作品的賣點除了藤島康介外，各款真實的名車和出色的賽車片段也是極之吸引！



午夜兇鈴2

發售日：8月11日　發售商：PIONEER LDC
價格：4700日圓　原作：鈴木光司
監督：田中秀夫　演員：中谷美紀、深田恭子、佐藤仁美、真田廣之



在去年，令香港和日本電影界都吹起一片鬼片熱潮的，就是《午夜兇鈴》。而在《午夜兇鈴》之後，日本方面更推出了兩套續篇——《螺旋》(港譯：兇鈴再現)和《午夜兇鈴2》。《螺旋》可以說是《午夜兇鈴》的外傳故事，而《～2》才是正統的續篇，裡面講述的，是高野舞(中谷美紀飾演)為了尋找在貞子事件失了蹤的淺川和兒子，而在追查貞子詛咒秘密之故事。

死國

發售日：8月11日　發售商：PIONEER LDC
價格：4700日圓　原作：土反東真砂子
監督：長崎俊一　演員：夏川結衣、筒井道隆、栗山千明、根岸季衣

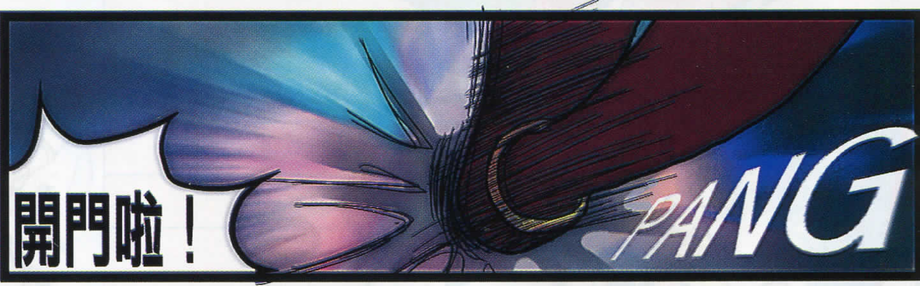


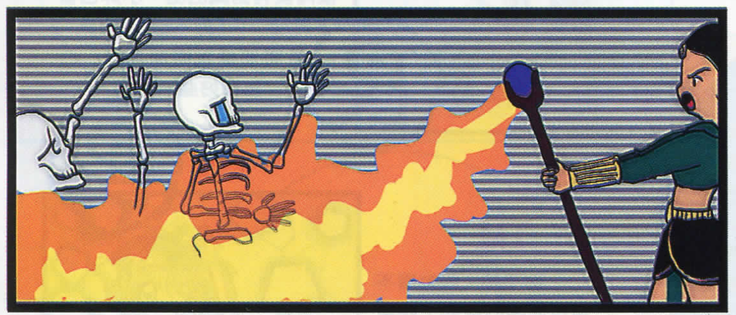
和《午夜兇鈴》一樣，《死國》也是一套由小說改編的作品。它以現時仍然在四國流傳的民間故事為主體，加上夏川結衣出色的演技，編織出一個淒美的恐怖故事世界。在本DVD中，還收錄了電影的製作特輯、演員和導演在拍攝本片時遇到的恐佈體驗等。看過這些片段後，在看電影本身時或許會有另一番感受。

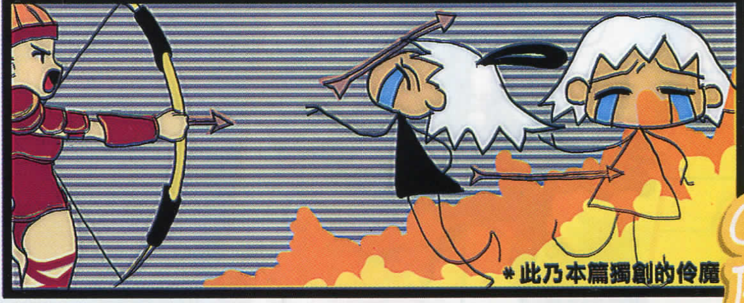


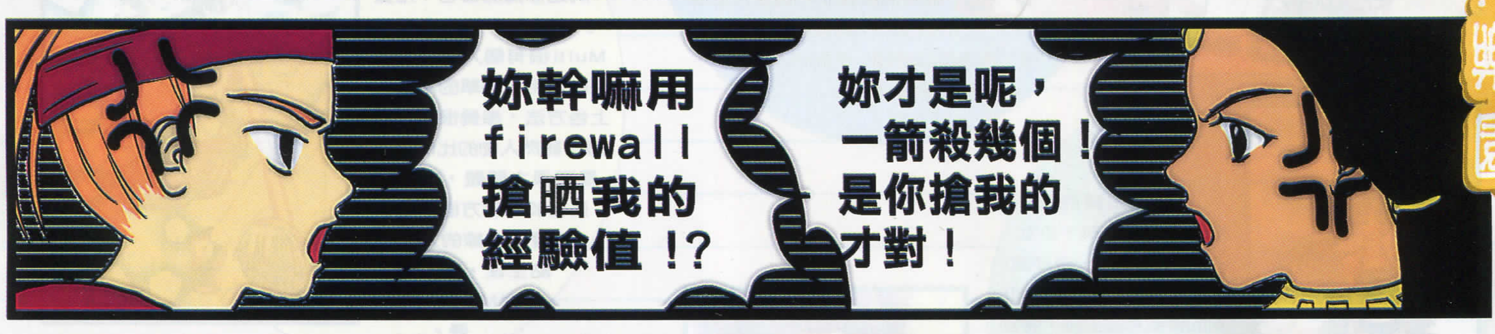

讓我們合作打低Diablo!
Diablo!你受死啦！


GP劇場
Presented by 伶

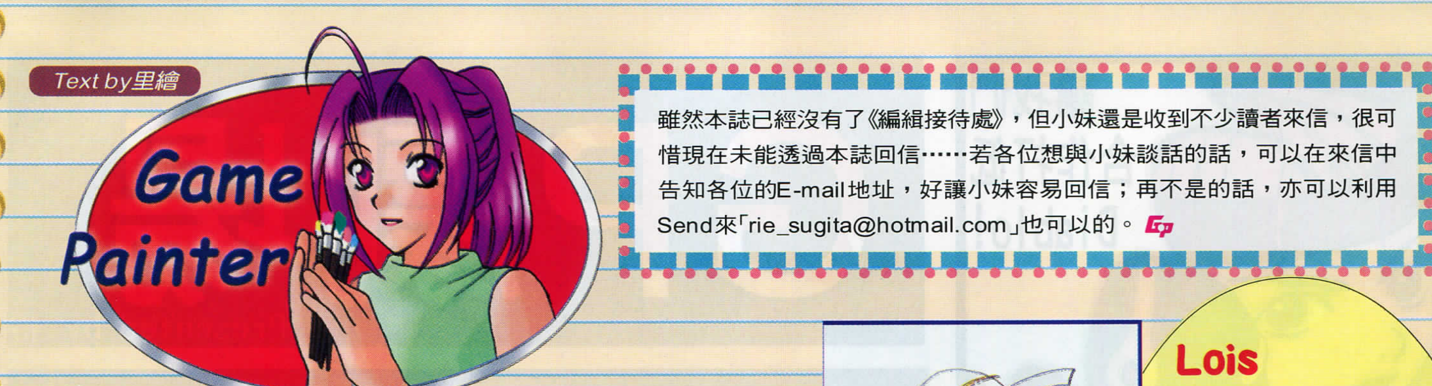

開門啦！
PANG




＊此乃本篇獨創的伶魔


妳幹嘛用firewall搶晒我的經驗值！?
妳才是呢，一箭殺幾個！是你搶我的才對！


我們決鬥吧！
對戰mode
的女骷髏回家！
仔呀，以後不要要像她們般可怕
女人真可怕，出去等於找死！
當然不出啦！
我們還要不要出去？



雖然本誌已經沒有了《編緝接待處》，但小妹還是收到不少讀者來信，很可惜現在未能透過本誌回信……若各位想與小妹談話的話，可以在來信中告知各位的E-mail地址，好讓小妹容易回信；再不是的話，亦可以利用Send來「rie_sugita@hotmail.com」也可以的。



Lois

用淡淡的粉色系顏色來上色，真的如Lois所說很有春天的氣氛哩！（不過很可惜小妹刊登時已是夏天……）小櫻的樣子和衣服的設計也很好，但身體的結構就出了點問題，例如頭部的位置歪了、兩手都與身體不連接和腰的位置過低。另外，如不是Lois提到小櫻背後有對翼的話，小妹也看不見哩……（對不起！）看來若將那處塗得深色一點會好些。



優

Tuna Gundam

Vivi坐在屋頂上看風景嗎？整幅畫給人很悠閑的感覺。主要用粉彩來上色的效果不錯，可是在整潔方面就要扣分了！（^-^）畫中各部份也繪畫得不錯，不論小鳥們和建築物也畫得很美麗；不過要注意屋頂的瓦片不夠質感，給人很薄、很脆弱的感覺，不知Vivi會否坐破屋頂呢？



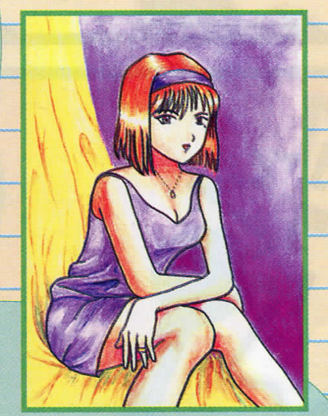
TM

對不起！因為看不清楚你寫的筆名，希望小妹沒有弄錯吧！這個Multi很有個人風格哩！整幅畫用了簡單的木顏色上色方法，感覺很柔和舒服。雖然人物的比例也不是有很大問題，主要也是出於腳部方面，但小妹覺得上線的方式有點生硬，亦影響了對Multi的感覺。



謎之女

不知是紙質的問題還是上色效果，少女的膚色出現了一條條直紋，不太美觀。另外少女的骨架有點生硬，特別是其右手、左肩和腳部，下次不妨畫得圓滑一點。至於背景，天空和大海的處理不錯，然而沙灘、海浪和石頭則有待改善，要多點參考背景的畫法了。



阿翠

這次的畫好像退步了啊！不論人物的樣子、比例和上色的技巧也是，是否因為要搬屋的原因呢？其實畫多人於一幅畫內會否很迫，全也視乎你怎樣設計版面，不過像你經常用較粗的線條的筆來上線，或許會出現很混亂也說不定。但小妹還是期待你對構圖的嘗試的！（很多謝隨稿寄來的畫，小妹很喜歡哩！）



Lain

帶點宗教氣氛的一幅畫哩！（←應否這樣說呢？）由於線條簡單和有可能是Lain故意畫成為特色，所以也對整幅畫的構圖沒有什麼特別評語。但至於人物比例方面，小妹覺得少女（？）頸部有點怪怪的，因為很長和實際上也不能做到這動作；另外亦認為耳朵部份不上色較好看，因為驟眼看下去還以為那少女有多一隻眼！（多謝你的讚賞啊！小妹會繼續努力的！你也要繼續投稿啊！）

投稿須知

1. 畫稿大小不得超過29.7cm×21cm（A4 SIZE）；
2. 請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 每期被選為「優」及「良」的畫稿，將得到稿費以作鼓勵；
4. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌Game Painter收」。





《遊戲誌》之我見

編輯先生台鑒：

本人為貴刊長期讀者，經歷了貴刊不少的轉變。本人也想在以下的篇幅談談對貴刊的感受。

首先，本人常看到不少讀者來信詢問金手指密碼，貴刊都曉以大義，指出各種理由而不能提供云云。沒錯，金手指確實是減低了遊戲的樂趣，但當本人翻閱貴刊以往的《FF 7攻略本》，就大大減低我對貴刊說法的信任，因為在書本一頁，清清楚楚的寫著「金手指密碼」幾個大字。雖然是很久以前的事，但我覺得你們既然曾做過同樣的事，就不要五十步笑百步，教訓人。

另外，貴刊也不鼓勵讀者玩翻版，這無疑是正確的。但是貴刊又詳盡的指出翻版碟的推出，使用(如PS 2)的方法，文末加上一句：「玩翻版是錯的，大家不要試。」這種做法就如大談黃色笑話，最後又加一句：「其實這是不對的，大家不要學我。」根本是自欺欺人，本人是不認同的。

貴刊分為兩個版本，豐廉由人。但貴刊的"完美版"和普通版本分別不就只有沒有VCD嗎？既然是"免費附送"VCD，那麼「完美版」是不是厚過普通，又或者印刷精美點？否則它們的價格怎會相差這麼遠？本人想談的是，貴刊此舉有誤導成份，老讀者是沒問題的了，但新讀者呢？他們可能不知有更便宜的版本，就買了"完美版"了！可能他們以為是"免費"的VCD，買了沒所謂。但可能要他們付錢買，就不要了。

還有，當某些雜誌用了未經許可的資料照片而被揭發後，你們立時裝出一副嫉惡如仇的模樣。試問你們未"發跡"時沒有做過嗎？本人眼見不少刊物都是如此，但當讀者穩定後，都「從良」了！他們所以這樣做，完全是因為要吸引讀者。將心比己，自然會發現別人的難處。正如上文提到的金手指事件一樣，你們當要反省一下。錯，固然要罰。但是落井下石，咆哮大罵，貴刊就未免太衛道了。

以上所言雖盡指貴刊不良之處，但本人見貴刊勇於改革，跟貴刊不是「意見接受，行動照舊。」之輩。但還有不善之處，故本人特地來信，望貴刊接受。

讀者
月日草

月日草：

首先很多謝您對本刊的長期支持。不過在拜讀過閣下信中的意見後，筆者覺得有必要作出澄清，以解開您對本刊之某些誤會。

對於您的第一個批評，筆者要重申一點。站在本刊的立場，是絕對不鼓勵大家使用金手指密碼的，原因是它完全破壞了遊戲的平衡性，令遊戲趣味大減。而且金手指密碼並非遊戲生產商正式授權的產品，所以一旦發生任何問題(如硬體的損壞等)玩者也會求助無門。至於月日草指出本刊也曾經刊登過金手指密碼一事，這是因為《遊戲誌》早期所走的路線與現在不同，而且香港的遊戲業界當時並未成熟(例如遊戲機沒有總代理、軟件商在港也沒有分公司)。在《FF7攻略本》以後，本刊受到生產商方面的壓力，所以便停止了刊登金手指。其實不單止是本刊，現時香港絕大部份主流遊戲機雜誌都沒有提供金手指密碼，也是因為類似的理由。

至於報導翻版的問題，希望閣下(和廣大讀者)明白我們身為傳媒，是有責任去報導周圍發生的大事，當中包括了正確的事，但也有錯誤的事。正如報紙報導社會上發生的罪行，並不代表他們是在鼓吹讀者去犯罪一樣。報喜不報憂，只會令讀者成為井底之蛙，這是我們絕不願意見到的。

本刊在131期改革後已經取消了普通版，而只提供附送VCD的完美版，希望這能解開您的誤會。

最後有關本刊譴責其他雜誌使用未經許可的資料一事，這其實是關乎到商業上的利益和版權之問題。本刊使用遊戲生產商的公式資料，是受到合約所保護的，而且本公司的出品亦絕不容許其他人擅自盜用，因此本刊在法律上是絕對有權向侵害我們利益之團體或人仕作出控告，而當中並不涉及任何道德的問題。

祝 身體健康
時雨

時雨先生：

你好，本人是初次投稿，目的是想得到時雨先生以及讀者的認同，(有少少是為了稿費)希望你們看完後不會覺得悶就好了。

有一天，我經過一間機舖，門口寫著「內有獨家《拳皇2000》」，所以便想先睹為快。這隻《拳皇2000》每鋪要九元(鄰近的《拳皇99》都只是兩元)初時覺得身為拳皇的Fans應該要試試，但當我看其畫面，便覺得不值得用九元試這隻新Game，之後便離開這間機舖。

《拳皇》由94年初次登場的時候的確深受格鬥迷的歡迎。因為它是採用了三打三對戰模式，又加入了「餓狼傳說」和「龍虎之拳」當中大家熟悉的人物，再加上其漂亮的畫面(在當時來說)，就連當時對格鬥不大認識的我也被隻這《拳皇94》所吸引而開始玩《拳皇》。

《拳皇》之後的幾集也獲得外界的好評，但由《拳皇98》開始，受歡迎程度已經下降，(雖然仍比其他格鬥Game受歡迎)外界對這隻Game的好評亦有下評。為什麼呢？其實原因有很多。第一就是其系統沒有改變。第二就是畫面沒有太大的變化，比起其他立體格鬥Games有點兒遜色。第三就是沒有加入新人物，全部人物也是曾在前幾隻拳皇出現過。第四就是其繁多的招式，初學者根本很難上手，所以吸引不到新的支持者。

之後一年出的《拳皇99》表現比《拳皇98》好得多可能是加入了Striker的系統，令招式有更多的變化，令一方面是加入了多個新人，例如全動、包、K等等，令人覺得這已經是一隻全新的《拳皇》。

到了現在的《拳皇2000》，其實表現並不差，因為在今集亦加入幾個新角色，例如Seth、Vanessa等等。系統亦有少許改變，就是每逢決戰前會有多一個隱藏Striker給我們選擇(真是很想用這些角色)。但可能是我們要求過高了，畢竟這一隻是格鬥迷期待已久的遊戲，改變少許是不能夠令他們滿意的(包括我在內)，尤其是畫面方面，更不能與其他格鬥大作相比，(例如Dead or Alive 2和Marvel Vs Capcom 2)可能這些畫面已經是SNK的極限了。

不竟怎樣我亦是《拳皇》的Fans，但願日後這隻Game會帶給我們驚喜。(不要有驚無喜就好了)

不知時雨先生有沒有玩過這隻《拳皇2000》呢？如果有玩過的話，對這隻《拳皇2000》有甚麼意見呢？希望這份稿刊登後能夠說給我知。

祝一帆風順
Tommy

Tommy:

《拳皇》系列出到今時今日，而且還有大批FANS支持，實在可以說是一個奇蹟。不過畢竟MVS底板已有10多年的歷史，明顯其性能已經到達極限。由於在畫面上沒有大進步，人們難免會開始生厭。筆者認為今次《拳皇2000》只可說是《99》的改良版，除了「ACTIVE STRIKER」系統之外，基本上和《99》沒有大分別，不過由「AS」引發的強力連續技可是非常爽快。只要大家避免使用那些無限連續技，《拳皇2000》相信仍會是未來一年街機最受歡迎的遊戲。GP

祝 學業進步
時雨

投稿表格

姓名：……………………

性別：……………………

身份證號碼：……………………（　　）

地址：……………………

……………………

電話：……………………

(可使用影印本)

投稿須知：

- ◆ 本欄歡迎各類型的投稿，包括遊戲心得、遊戲的四格漫畫、遊戲界評論、笑話、甚至是古靈精怪的遊戲Screenshot等都可以。
- ◆ 來稿時請填妥上面的投稿表格，連同稿件一同寄來。
- ◆ 畫稿如要取回，請附上回郵公文袋；文字稿恕不退回。
- ◆ 遊戲Screenshot或CG請以JPG格式儲存，並用3.5吋磁碟寄來。
- ◆ 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「Reader's Land主持人收」。
- ◆ 來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費(視內容和字數而定)作獎勵，各位要踴躍來信啊！

TEXT：時雨

決鬥場 《MAGIC》最新EXPANSION INVASION 情報大公開！


◆這張就是在網上拍賣場出現的《入侵》原張未切割的閃咭

在《瑪凱迪亞》系列完結後，《MAGIC》的下一套獨立EXPANSION《INVASION》(暫譯：《入侵》)將會於本年的十月推出，而PRERELEASE比賽則將會於九月尾舉行。由於《入侵》是下一套三部曲的第一部，根據慣例，WIZARDS都會在裡面加入新機制，但最近這些新機制的資料卻在網上洩露了出來！現在就讓筆者為大家介紹一下吧！

新異能——KICKER

不知道大家玩《MAGIC》時會否覺得某些咭在決鬥的初段極之有用，但在後段則變得毫無用處呢？例如可以產生一點MANA的妖精《羅墕妖精》，和小型反擊咒語《目眩》等等。在《入侵》裡，這種情況將會減少許多，因為「KICKER」這種新異能，可以令各種生物或咒語根據玩者給予的費用之多寡，來決定其擁有的效用和能力。以下是一個「KICKER」的實際例子：



Pouncing Kavu

1R

Creature - Kavu 1/1

Kicker 2R (You may pay an additional 2R as you play this spell.)

First strike

If you paid the kicker cost, Pouncing Kavu comes into player with two +1/+1 counters on it and has haste. (It may attack and T the turn it comes under your control.)

如果大家不使用這生物的KICKER異能，牠就是一隻2點MANA的1/1先攻生物。但在戰鬥中後期，玩者也可以付多3點MANA，來令這生物變成3/3先攻、敏捷的生物！又例如：

Silence

1U

Instant

Kicker 3

Counter target spell with converted mana cost of 3 or less.

If you paid the kicker cost, counter target spell with converted mana cost 5 or less.

這張反擊咒語的優點是顯而易見的，它可以在戰鬥的早期提供有效的防禦，而在後期也不會像《計算錯誤》般失去效用，玩者只需付多少許MANA就行了。

金咭復活?COMMON傳奇生物?

現在《MAGIC》比賽的主流DECK都是單色的，這是因為TYPE 2缺乏優秀的多色土地，而且土地破壞咒語和《力夏達港》的威脅也太大了。不過在《入侵》中這情況可能會改變，因為消失多年的多色(金色)生物和咒語將會在《入侵》中重新出現！而且更有傳聞指出，《入侵》裡將出現五隻金色的COMMON傳奇生物，例如：

(名字不明)

BR

Creature-(不明)Legend 2/2

Protection from white

(名字不明)

WU

Creature-(不明)Legend 2/2

Protection from red



◆除了金咭之外，也有在異能中使用其他顏色MANA的生物

這些生物的用意，當然是鼓勵大家用雙色(而且是友好顏色)DECK了！除此之外，《入侵》還會有一系列新的雙色土地，雖然不是特別優秀，但它們對多色DECK的組成應該有一定的幫助。例如：

Sulfur Vent

Land

Sulfur Vent comes into play tapped.

T: Add B to your mana pool.

T, Sacrifice Sulfur Vent:add UR to your mana pool.


◆左面的人魚有一個「Protection From Kavu」的能力，Kavu這生物在《入侵》裡應有一定地位

總括以上的資料，《入侵》毫無疑問會是近年來《MAGIC》最獨特和具創意的EXPANSION SET，大家拭目以待！

玩咭好去處

戰棋會



戰棋會是香港歷史最悠久的WARGAME、T-RPG和TCG店舖，也是香港《MAGIC》的總代理。不少資深的TCG玩家都是在戰棋會「起家」的，就連筆者也不例外。經過多次搬遷後，戰棋會的規模也變得越來越大，現時它共有 個座位可供大家決鬥之用。每逢假日，戰棋會更會舉行各類型的《MAGIC》比賽，大家不妨在此一展身手。優勝者除了有豐富的獎品之外，更有機會到外國參加世界性《MAGIC》大賽！

地址：九龍旺角彌敦道678號華僑商業中心8／F


◆十數部連上了LAN的電腦可以用作連線對戰

◆採訪當日適逢是《MAGIC》正規DCI比賽的日子，大家都在認真的對戰呢！

◆T-RPG和WARGAME的用品一應俱全

◆各種TCG當然也不會缺少

GP樂園

Text by 痴心



源平討魔傳

披頭散髮　怒劍狂斬



今期為大家介紹的陳年舊GAME《源平討魔傳》乃一款PC-ENGINE的遊戲，雖然此作有推出過街機版，但筆者對家庭版本那個更為熟識，所以就以PC-E版本的內容及圖片跟大家研究吧。其實筆者都想在「老殘遊戲」這個環節裡集中為大家多討論我較為熟識的任天堂遊戲，不過皆因許多紅白機的經典傑作都給同事們在此處介紹過了，所以我唯有多找一些在別的機種上使用的遊戲吧。(唉...我很想寫「北斗之拳」的！都給同事寫過了！唉......)



忠實移植



PC-E的軟體介面有分一般電路記憶卡(Hu-Card)及CD-ROM，而今次討論的《源平討魔傳》就則是一款以Hu-Card作為介面的遊戲。雖然容量不大，但竟可將街機版的內容忠實移植，當年確實令筆者對PC-ENGINE的機能十分欣賞。

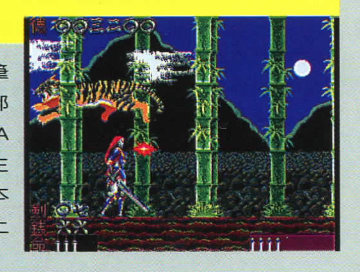
形式

此作的遊戲類型是採用在當年大行其道的橫向動作形式，角色一面朝著一個方向行走，一邊進行動作如跳躍和攻擊。背景畫面以兩種不同速度移動，即當時常是及的所謂「兩層捲軸」。



比方說在竹林之中行走，你可看到兩層不同速度的竹枝在移動著，這在當時來說(相比紅白機)背景的流暢度是相當高的。

主角造型



紅白機的《月風魔傳》(又是一個筆者非常鍾愛，很想寫的遊戲，不過都給同事敘述過了...)、SEGA MASTER SYSTEM的《劍聖傳》，主角都是差不多的外型，一派典型日本古裝劍客模樣，流有一頭長髮，穿上堅固的盔甲，手執鋒利無比的東洋大刀，在背景盡是一些陰沈沈的森林或荒野之中斬妖除魔。不知道是否當其時這類型故事主題大行其道，每個日本開發者都爭相設計推出呢？

抄襲？


◆看看這張圖片，就是主角掉落深谷的一剎那。

各位見筆者大讚此作之餘，但實則此作也有很大的抄襲嫌疑。因為KONAMI的《月風魔傳》和NAMCO的《源平討魔傳》這兩款遊戲有很多相似的地方，筆者在這裡真的很想為大家作一個大比較。例如在《月風魔傳》中主角萬一掉落幽谷之中，主角掉到深谷裡的一幕，在畫面中央出現一個很有震撼力的漢字「死」！《源平討魔傳》在主角死了之後，則出現一個「完」字。在下真覺得很相似。《月風魔傳》除了背景橫向卷動的形型式外，亦有一個「仿」3D的立體迷宮式玩法；而《源平討魔傳》亦不遑多讓，也有近距離視點的模式。PC-E的機能可以容納一個佔據了一半畫面的角色，在當時確實是一項驚人的創舉，有著強大的迫力感。另外還有由上向下看的地圖畫面模式(《月風魔傳》也有類似這種模式，不過就只限於地圖畫面，沒有戰鬥。)如君有玩過《月風魔傳》的話，可有跟筆者一樣的同感？




◆由上向下看的視點。



◆「完」了！

陰森、詭異



◆色不異空？！怎麼一副骸骨的名稱會用上這句佛學名詞？！

另一要點想跟大家談談的，就是本遊戲帶出來給人的感覺。先說說遊戲的第一關場境，字幕打出來的名稱就是「地獄」！掉下深谷後的一關就叫作「黃泉」！在遊戲中的氣氛就是那種黑暗、神秘的感覺。雖然當年礙於科技有限，音效普遍都不會表現得十分出色，但此作都能做出近似日本枇杷的琴聲奏出靈異的音樂。以單單一部8 BIT CPU的硬體，可做出這種效果，又再一次另筆者不得不對PC-ENGINE佩服。在GAME OVER畫面中，會出現一個面色深沉的老婆婆，和你倒數十秒問問「CONTINUE」與否。總而言之，這種遊戲給人的感覺就是陰森、詭秘、富東方神話色彩、東洋味道濃烈。



◆CONTINUE的畫面，老婆婆會問你「仲玩唔玩呀？！」

生產商：	NAMCO
容量：	Hu-Card
發售日：	1986年
PC-E／ACT	



遊戲常見的天使們

前言



不知上兩期的櫻大戰世界各位讀者感到如何呢？為了給各讀者不同的需要，我們將會不停探討與遊戲有關的事物，以及遊戲的世界觀。今期將會為大家解說一下，經常在遊戲(包括動漫畫)中出現的天使，以及其原本的來歷。直到現在為止，有不少遊戲利用天使作題材，就如DC的《BLACK/MATEIX AD》和PS的《FAVORITE DEAR》等，主要都是以天使作題材，就算沒有以天使作題材的遊戲，也有利用到他們的名字，就如《PERSONA》等可是最佳的例子，從此可見天使是多受到人重視。



何謂「天使」？

「天使」在不少信仰來說，即是「神的使者」，他們是沒有實體的靈體來；各自推擁有神聖的任務；而且比起人類還要高尚，擁有白色的翅膀。他們的職責十分之廣泛，天國的秩序、人類的生死以及天體運行的一切事務等等，都是他們的工作。若是違反神的意思，與地上的人產生戀愛或結合、擾亂世界等事，就會被打進地獄，這些「天使」便是「墮天使」。



七層的天界

「天使」們分別住在天界中，根據記載天界共由七個階層來構成，由「第一天」到「第七天」；分別各有不同的天使支配著，「第一天」為最接近人類居住的地方，「第七天」則是神所居住的場所，當然在神所居住的四周有不少大天使存在。

意見募集!!

如各讀者對此欄有任何意見，不妨寫信來編輯部，只要在信封面註明「空想遊戲百科」收便可。

掌管四大元素的四大天使

天使是擁有階段之分，在天使軍團中，大天使(Archangel)的地位比天使為高，而在遊戲中常見的四大天使，就是在各宗教中都得以承認的掌管四大元素之大天使，他們分別是掌管火的「Michael(ミカエル)」、掌管水的「Gabriel(ガブリエル)」、掌管風的「Raphael(ラファエル)」和掌管土的「Uriel(ウリエル)」。相信大家對於Michael的印象頗重，因為經常被指定為擁有強大力量的天使，所以令不少玩家吃盡苦頭。而事實上又的確如此，現在便為大家解說一下，這四大天使的由來。

大天使Michael

稱號：似神之者

職位：天使軍團的最高指揮官

解說：大天使Michael一直被認為是最高位的天使，可是他在天使軍團中，只不過是一位力天使來，雖說他在軍團中只位於中級三隊的階級，但是他既是力天使的指揮官，亦是天使軍團中最高指揮官來，主要原因是他擁有無比的勇氣，可謂天使界中第一人者，不單曾將有名私龍打退，還率領天使軍團迎擊Satan(サタン)，再加上他的公正嚴明，所以常被說為「大天使長」。



◆而在《真・女神轉生II》的Michael，卻是一位擁有很高實力的大天使。



◆在《BLACK/MATEIX》中的Michael，並不是十分強捍的角色來。

大天使Gabriel

稱號：神是我的力量

職位：佔玉座之左側

解說：一直以來有不少遊戲或動漫畫，都將掌管「水」的大天使Gabriel識別為女性，不過在個別的宗教中「天使」是沒有性別之分，可是由於她曾告訴聖母瑪利亞受孕一事，從而得到「受胎告知天使」的稱呼。而她在天使軍團中，其階級為六翼的熾天使，亦是天使軍團中最高的階級，並為「第一天」的支配者。

大天使Raphael

◆Raphael同樣是《真・女神轉生II》中出現的大天使。

稱號：神之藥

職位：向人們洞治療

解說：掌管風的大天使Raphael；為座天使的指揮官，是一位溫柔的天使。還擁有「醫生」的別稱，他擁有很高的醫學知識，專為人們治病，亦曾變成人類的模樣去治鬼。身為座天使指揮官的他，更是擁有七層的天界中，「第二天」之支配者來。

大天使Uriel

◆這為《真・女神轉生II》的Uriel，並以BOSS的身份在遊戲登場

稱號：神之炎

職位：太陽運行及人的靈魂之守護者

解說：掌管土的大天使Uriel；同樣是熾天使之一，他對於人類來說，並不是一位溫柔的天使來，因為他是負責「最後的審判」的其中一位天使，將一些偶像崇拜者之靈魂帶到神之審判的地方，把死者生前的惡行帶到地獄拷，也會根據死者生前的善行而帶領靈魂得以重生，完完全全嚴厲地跟從神的意思實行。

其餘的大天使

在天界中並不單止這四位大天使，還有很多大天使存在，雖然常說在口邊的有七大天使，可是在各宗教的七大天使，除了以上的四大天使是受各宗教承認外，其他三人卻分別各有不同的說法。若是要綜合來說，Metatron(メタトロン)、Raguel(ラグエル)、Sariel(サリエル)為七大天使其中之一，而Rasiel(ラジエル)、Remiel(レミエル)則為七大天使的候補生，當然亦是大天使來。



◆在《Soul Hackers》中的大天使Metatron

CM HOUR

TEXT BY MS

今期

賣甚麼廣告?

又收到好料!全城即將最HIT的PLAYSTATION遊戲《SD GUNDAM GGENERATION-F》,擁有兩套CM,由於整個CM是將遊戲的CG內容剪接而成,氣氛非常之「正」!都是不再多說,現在立即「去片」!

SD GUNDAM GGENERATION-F (PlayStation)~亞寶和馬沙篇

這個的CM主要由U.C.0079及0093的片段收輯而成,而主角當然是大家熟識的亞寶和有「紅彗星」之稱的馬沙,他們分別先在U.C.0079戰鬥到0093,當中還加插了「第08小隊」的精彩片段,喜歡亞寶和馬沙的一定被他們二人的激烈戰鬥所感動。


◆在U.C.0079的宇宙中,RX-78拿起激光劍


◆而對方的紅渣古則拿起光能斧


◆雙方的對峙似乎未分勝負

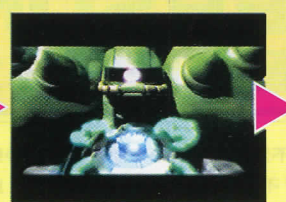

◆直到U.C.0093,亞寶與馬沙作最後一戰



◆在同時的地球亦有類似的戰爭


◆兩方的戰鬥劃破時間…


◆兩者再以激光劍對待…

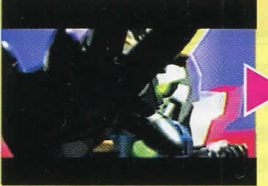

◆同樣在U.C.0079的地球,亦有MS戰鬥著…

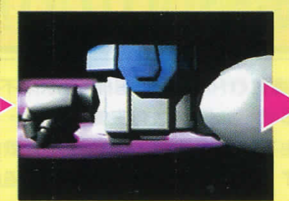


◆《SD GUNDAM GGENERATION-F》8月3日星期四發售

SD GUNDAM GGENERATION-F (PlayStation)~外篇

所謂外篇;當然是因為今次的CM,並不是由主要的U.C.曆的GUNDAM系列來構成,而是由其他系列的CG而成,今次採用了「G機動武鬥傳」和「GUNDAM W」的CG,並以多蒙和希羅作旁述,愛其他GUNDAM系列的你又怎能錯過!


◆多蒙:「我這隻手正在吼叫著…」


◆SHINING GUNDAM的拳快如閃電


◆SHINING GUNDAM出擊


◆與EPYON GUNDAM激鬥



◆GUNDAM W ZERO出動


◆多蒙:「聲到他在呼喚著G GENERATION的發動…爆裂…」



◆多蒙:「SD GUNDAM GGENERATION-F」


◆希羅:「GGENE…完成」



◆8月3日星期四發售

BY情報局長隨風

我們身為秘密「技工」，當然要盡心盡力地一些好秘技給大家啦！什麼？你也想加入成為我們的一份子？那你就要寄多些秘技給我們了！我們會依照秘技的內容給你一個評分，看看你能成為什麼兵種，再以該兵種來決定你的報酬。我們的兵種分為一

秘密技攻


騎士
港幣500元


重裝兵
港幣300元


步兵
港幣200元


援助隊
港幣100元


老弱殘兵
回家耕田罷！



PERSON 2罰
隱藏PERSONA大公開

機種： PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》



不知道大家的《PERSONA 2罰》爆機了沒呢？不過不論各位是否已爆機了，此下介紹的秘技都能幫助各位更順利地完成遊戲，因為這個秘技能得到超強PERSONA。玩者首先到青葉區的「DOUBLE SLUSH」跟當中的女孩聊天，會出現一輸入文字畫面，此時輸入「イアイアハスタア」，之後到出版社舞耶的辦公桌就能得到隱藏PERSONA。





THE·音樂指揮家
小遊戲GO！GO！

機種： PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》



這隻《THE·音樂指揮家》原來不但多歌玩，連小遊戲亦有很多呢，此作一共有三隻小遊戲。不過要讓這三個小遊戲出現也不是太容易呢，因為要所有歌曲都出現了才能進行呢！好了，廢話少說，立即為大家介紹此秘技。

項目	出現條件
小遊戲1	完成「REHEARSAL」或「CONCERT MODE」
小遊戲2	得到4首以上的追加歌曲
小遊戲3	得到所有歌，共12首





裡技麻雀
隱藏故事

機種： PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》



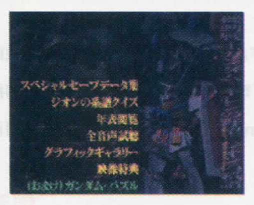


想不到連麻雀遊戲也有這麼多秘技，上期才為大家介紹過如何一次過遊玩所有關卡，今期又有新的秘技，喜歡此作的朋友可不要錯過啊。而要使用這個秘技的話，相信都需要下一番苦工，在爆機之後各位請SAVE，之後再開始遊戲，選擇「裏街篇模式」，就會多出一個名為「千鳥篇」的故事。

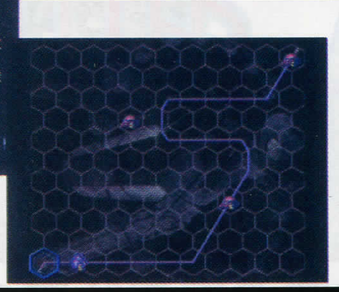


機動戰士GUNDAM基力之野望 自護之系譜 攻略指令書
越玩越難

機種：PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》



原來不但《自護之系譜》多秘技，連它的追加碟也有秘技，利害利害。不過，這個秘技看來不是《自護之系譜》超級FANS的話，都幾難可以完成。若閣下想挑戰一下自己的極限的話，不妨試試看吧，呵呵。原本要100%地完成所有難易度的「GUNDAM・測驗」才會出現的「GUNDAM・難度」，現在只需按幾個掣就可以玩到，在標題畫面中同時按「L1、L2及START」就會出現，只不過你有膽試嗎？





MACROSS PLUS GAME EDITION
原來・這不是傳說

機種：PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》



傳說中，這一隻遊戲有一個超強的夢幻組合，現在，傳說化成事實－夢幻組合真的存在的。當玩者在「Master大獎」中取得個人優勝後，在比賽完結之後進入「TIME ATTACK」會發現自己可以使用對手的機？！而且還有兩架，其速度更是不能想像的快速，各位想試的話就要努力了！另外，若使用這兩架機得到勝利，還有可能繼續得到其他機，夠吸引了吧？







BURSTRICK WAVE BOARDING
隱藏東西一大堆

機種：PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》

剛推出不久的《BURSTRICK WAVE BOARDING》大家有沒有苦練呢？在炎炎夏日之中，接觸一下水上活動是最好不過的。而這隻遊戲亦有秘技的呢！不但有高性能的隱藏滑水板，而且亦有隱藏角色呢！好喇好喇，再說下去就等於騙版位了，現在立即介紹！

隱藏滑水板：完成「花式大會」模式後，使用同一個角色再次完成同一個模式就有機會得到。這隱藏滑水板的性能超高，因此要使用它亦不太容易。

隱藏人物：完成一次障礙賽後，幫角色穿上雨衣就會出現隱藏人物，而且其能力值頗高。不過，這實在是一個奇怪的方法…



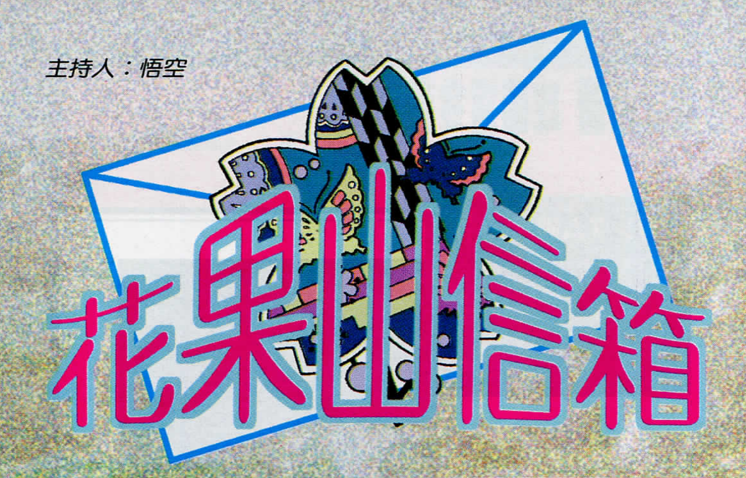
大刀～DAIKATANA～
今次同你講武器

機種：Nintendo64
提供者：《遊戲誌情報組》

之前已經曾經為大家介紹過此作的秘技，不過之前是為大家介紹如何隨自己喜好選關，今次則是教大家如何得到完全武器。使用方法同樣很簡單，只需按幾個掣就好了。就是在道具選擇畫面中順序按「C←、C↓、C→、C↑、START、L、R、C←、C↓、C→、C↑」。







那裏有電子狗賣？

悟空先生收：

我第一次寫信來希望你會回應。

1.你們在130期的「GP物料供應處」介紹的扭蛋形成電子狗那兒有得抽或買？(正版僅閃光和叫)我指有完美版的。

2.我家中已有DC、PS、NGPC、GB、POS，還應不應該買WS呢？

3．你們有沒有電郵地址可讓我們方便寫信來呢，是不是XXXXX@gameplayer.com.hk。

祝你們銷量第一

Ken上

覆Ken：

1.該種迷你電子狗開發商說推出日期是7月15日，相信現在市面已經看到，售賣地方應該是些日式大型百貨公司或便利店附近，假若閣下還是沒有看到的話可能因為開發商想將狗兒的性能加以改良後才作正式發售，耐心一點吧。

2.是否買手提遊戲機WS其實是在乎買家對主機所推出的遊戲是否有興趣，若有的話那當然可以買，但若只是為了將家中遊戲機數量增加才打算購買的話那便不行了，自己想清楚應否去買吧。

3.若你想用E-MAIL形式給筆者來信的話可以寄到筆者的E-MAIL地址，地址是goku@gameplayers.com.hk。

悟空

CDX能否玩翻版？

悟空先生：

小弟有以下問題，勞煩解答一下，thank you！

1.DC的Action Replay CDX金手指攻能，是否只對應美版遊戲？

2.如果可以，用以下方法能否修改翻版遊戲？

啟動CDX，輸入好金手指code，打開蓋，放入玩翻版的開機碟，load完後再放入翻版遊戲碟。

3.Action Replay CDX會可再出新版？

4.可否給我育成、網球和Marvel vs Capcom的金手指code？

5.網球真的不易打，如Master和Mini Games，能否指點一下？

祝安好！

shigo_ccy

覆shigo_ccy：

1.由英國Datel廠商推出的DC用金手指CDX是附有能玩美、日和歐版DC遊戲的功能。

2.這是不可以的，因「開機碟」在放入主機後是會Reset主機再重新開始讀碟。

3.可能會。

4.在本刊內筆者是不能談及有關金手指或玩翻版的問題，但既然你是用E-MAIL來信給筆者，那便留意信箱吧。

5.隱藏人的打法其實很容易，筆者建議閣下最好是以Double方式去挑戰兩名隱藏人，而對戰方法就是與他們在底線「球來球往」，不要衝動想上網攔截，只是用點時間便可將二人打敗；而Mini Games只要多練習便能明白當中道理。

悟空

DC玩翻版會否壞機？

Dear悟空先生：

你好！！！小弟是第一次寄信來的，所以對你們刊登這篇的寄望不大！！！

1.請問DC的《CRAZY TAXI》怎樣才可以使用人力車？

2.請問KONAMI是否在8月出《WE2000—挑戰奧運金牌》？

3.請問DC怎樣才可上網？那裏可申請最平？

4.請問DC是否推出VMS MP3版？價格是多少？

5.請問如果DC玩翻版GAME，是否會壞機？

6.那裏有互版賣又最平呢？

7.請問近期有甚麼GAME是值得買的？(PS、DC的)

8.另外《JET SET RADIO》十分難玩呀！有冇秘技呀！

此外、的曾買了一本gamewxxe遊戲雜誌，內容的用字十分粗俗！Q&A回答時也十分冇禮貌。還是貴刊好！！！

祝全體GPM圓工工作快樂！！

機迷Jason上

覆機迷Jason：

1. 使用人力車方法(一)

在選擇角色畫面時，連續按「L+R三次」再按A掣，假若聽到鈴聲即代表秘技成功。

使用人力車(二)

只要將CRAZY BOX中的基本及隱藏遊戲全部完成，遊戲便會送你人力車，以後在選擇角色畫面時只須推上便可使用人力車。

2.是。

3.因現時能供玩家對戰網上的遊戲只供日本國內的DC玩家使用，所以就算DC能在香港上網最多也只能像電腦般觀看網頁，但若閣下堅持要上網的話大可到黃金商場中的店舖詢問有關上網的問題及手續。價錢大約二三百元不等。

4.世嘉的確已宣佈會推出擁有播放MP3功能的VMS，但實際推出日還未決定，價錢亦還未知道，筆者估計應該會比現在的VMS貴一點。

5.筆者可以肯定答你一句若玩翻版次數太多的話主機的GD-ROM鐳射眼便會受到嚴重傷害而加速老化，若繼續下去鐳射眼會提早死亡。

6.現在很多地方的原裝DC價錢都很低，你可到一些遊戲店集中地看一下。

7.近期值得買的遊戲DC就有《虛擬網球》和《Grandia 2》、PS則有《G-GENERATION F》都是不錯的選擇。

8.這遊戲暫時還未發現秘技。

悟空

KOF2000會否移植DC及PS版？

悟空大人：

希望今次你能抽中我，另外上次提議你們增加「花果山信箱」頁數的答案，你們商量有沒有結果呢？

1.PS「Final Fantasy 9」Card Games中，那些「1P20」的數值大小是怎樣睇的？

2.請問在「拯求Dagger」那一幕中(即限定30分鐘那裏Disc2)我聽一位朋友說如去圖書館的話，會有一本樣子像書的怪物打，他還是這書是隱藏敵人，如那時不去，就永遠不能再次挑戰這敵人，是否真有這孤獨敵人？

3.在道具表中，上方的第三項，進入了看見很見名字，旁邊有個「new」字，吾知這些是什麼呢？

4.在空中園庭裏的大佬不知難吾難打呢？

5.請問DC「GRANDIA 2」值吾值得玩呢？

6.「GRANDIA 2」在香港大約多少錢呢？

7.「KOF2000」會不會移植到DC和PS上？

8.你們會為「KOF2000」出完全攻略嗎？

祝貴刊可出致無限期！！

已從獨一無二改名為小權上

覆小權：

增加頁數這問題相信暫時不可能了，因筆者的工作除了解答來信也有其他工作，很忙呢！

1.那些是每張卡的數值，數值大的卡便能贏過數值小的卡。

2.筆者的答案是：「你對、你說得完全對。」(國語)

3.筆者不知你所說的道具表位置，可否再次來信說得詳細一點？

4.頭目是否難打，其實只要等級高便不用理牠是否難打。

5.如果你是一個RPG迷又是DC機主便一定不能不買。

6.在香港「GRANDIA 2」的價錢大約在$400到$450不等。

7.暫時仍未有消息此作品會移植到家用機。

8.本公司暫未有這打算。

悟空

DC翻版令主機價錢上升

悟空先生：

你好，希望你能為我解決難題！

1.請問你可否寄《GEKIDO》(PS)的秘技給我？

2.DC是否有老翻出？

3.承上題，如果是，DC的機價會否提升？

4.PS的《模擬城市3000(探索無限)》的秘技有？

祝：銷量精精日上！

肥Cat

覆肥Cat：

1.這遊戲的秘技大都是可用隱藏角色，而方法都只是先使用那個那個角色後便可選用，所以筆者覺得不刊也罷。

2.是。

3.相信你已看到整個市場狀況。

4.遊戲的秘技如下：

同時按下[Ctrl]，[Shift]，[Alt]和[C]開啟密碼視窗，然後輸入下列密碼：

輸入密碼	所得效果
UFO Swarm	輸入密碼後，選擇災難UFO，之後便會有大量UFO降落在你的城市中。
The Birds	可以近距離觀看一群海鷗在自己的城市上空飛過。
nerdz rool	有清潔和高科技的工業區會在你的工業區出現。

輸入以下密碼會出現一些特別事情。
fund Newsticker
advisor
moremoney
maxis
1234
sc3k
mayor
hello
simcity
money
ticker

一開始可興建全建築物：
開啟，然後關閉「Power Plants」的目錄
開啟，然後關閉「Rewards & Opportunities」的目錄
開啟，然後關閉「Garbage Disposal」的目錄
開啟「Landmarks」的目錄

當你開啟了「Landmarks」的目錄，便會發現所有《Simcity 3000 Unlimited》的建築物都可以使用。

悟空

《BIO》系列電影只聞樓梯聲？

Hello各位：

我是第一次來信，望一寄即中，以下是本人的少許問題：

1.在「Tales of phantasia」(PS版)中，我已集齊四大元素之精靈，為何仍不能進入莫利亞坑道(モーリア坑道)，希望可以詳細解答！

2.現在PS2售價如何，值得買嗎？其應用軟件又是多少錢呢(正版)？

3.你們還有沒有「Tales of Destiny」的攻略，如有又怎樣可購得呢？

4.PS2有沒有BIO系列的作品將推出？

5.「Tales of phantasia」有沒有秘技。

6.「pe2」有否秘技，因最後部份實在難應付，如沒有秘技，你可否教我一些應付的辦法？

7.以前聽說《BIO》系列會拍電影，現在情況如何？

8.為何你們網上那《BIO HAZARD：VERONICA》的攻略沒有了以後的，只得攻略(一)，雖然我沒有DC，但我是個《BIO》迷，想更了解劇情。

祝你快些增加信箱的版面！

問題少年上

覆問題少年：

1.這問題你最好就是去信給筆者的同事MS，因她對這遊戲比筆者熟識，對不起。

2.現在PS2的售價大約是$3400-$3700不等，而遊戲價錢是要看它的受歡迎程度而定的。

3.關於補購的事你可致電到本公司查詢。

4.現在有一隻屬於PS2的《BIO》作品正在開發中。

5.也是向MS查詢吧、對不起呢！

6.這遊戲相信秘技對閣下沒任何用途，而若閣下覺得難應付，筆者建議升多一點等級可能會較有效。

7.這答案筆者也很想知，因這消息傳出後已有很久沒再聽過其消息，可能計劃已經被終止了。

8.可能是網站的工作人員工作過於繁忙而一時出錯，現在已沒有事了。

悟空




編聲人語

MS最愛的東西（第三回）

在過去、KONAMI的「正」遊戲可謂多不勝數，除了之前提及的《惡魔城》、《愛戰士Nicol》和《七寶奇謀》外，還有《月風魔傳》、《宇宙巡航機》、《Q版沙羅曼蛇》、《火之鳥》、《原子小飛俠ATOM》、《KONAMI WORLD》、《超級BB》、《魂斗羅》、《GYRUSS》、《迷宮寺院》、《赤色要塞》、等都是筆者致愛(多得不能盡錄)，不過這些超經典的遊戲，幾乎沒有一隻能延續而現在，能在現在的遊戲機看得到的，就只餘下《惡魔城》及《宇宙巡航機》仍能在次世代出現，這些遊戲都是令人樂而無返之作，現在再不能嘗回這些質素的作品，總是覺得有點可惜。

當中的《KONAMI WORLD》最令筆者著迷，遊戲集合了數個遊戲的主角：有《惡魔城》的西蒙；《超級BB》的BB；《伍佑荷門》的伍佑；《七寶奇謀》的主角；《金剛》的大猩猩以及《月風魔傳》的主角，他們分別擁有不同的能力，在一個橫向捲軸的畫面中活動，玩者先控制兩名原創的主角，把那些角色一一救下，並且利用各人的能力不停向前推進，而最重要的是，遊戲可同時二人一起玩，這隻遊戲真是叫人玩到不停得手呢！

另外、也有一隻遊戲筆者是十分喜歡的，那就是《原子小飛俠ATOM》，雖然這遊戲因太難破關的關係而令人覺得不好玩，但是筆者本身很喜歡ATOM，所以就非常喜歡它了！這人個遊戲有很多地方都需要解謎，而且ATOM本身又很容易死去，沒有高的技術是很難玩下去，筆者也是其中之一……


◆小飛俠

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：gm_ms@hotmail.com）

時雨之VIRTUA世界

《VOOT》Ver.5.66之變更點

《VOOT 5.66》已推出了一段時間。就筆者所見，各機體都有一些十分微妙的改動。對初心者來說這些改變可能是微不足道，但對有意鑽研這遊戲的朋友，知道這些改變可是十分重要的。

整體：
「真空」的威力降至只有不足1%……

TEMJIN：
斜前DASH蹲下RW的彈速、追蹤力減低。這改變令中距離戰的先出手RIFLE極難命中
滑板特攻發動時沒有了效果音，偷襲能力大增

RAIDEN：
只有一支LASER命中時，其威力會比兩支一起命中時為低
地面DASH速度加快(比CYPHER還要快！離譜！)

GRYS-VOK：
空中RTCW不能HALF CANCEL，使用能量大增，但仍然有效

BAL-BADOS：
近接時整體威力、判定被削弱，燕返一擊死的情況再不復見
蹲下CW的攻擊速度增加，更加難避

ANGELAN：
雙龍(RTCW)的追蹤能力增加，但仍遠不及5.2般厲害

APHARMD B：
前DASH速度減慢(點解？！)
空中橫DASH LW的超大判定消失

APHARMD S：
RW、CW整體追蹤能力下降(點解？！！！！！)
空中橫DASH LW的超大判定消失

CYPHER：
空中後／斜後DASH速度大幅降低，想逃走困難了許多
地面DASH整體速度也慢了

FEI-YIN KN：
前DASH RW可以打DOWN敵人(超重要！)
CW系追蹤能力增加

DORDRAY
特攻的持續距離縮短了1/3，用來逃命時的有效性降低

SPECINEFF
CW系的判定增強，有5.2的味道(即是：超級難避)
蹲下攻擊時的移動力增強

SAKURA KI的足球場

最喜歡的足球遊戲~育成篇~



在下從小便十分喜歡踢足球，基於這個原因而對足球遊戲也甚為喜愛。不論是甚麼類型的足球遊戲，在下也會嘗試一下。除了一般SPT類型的足球遊戲之外，在下最喜歡的便是育成足球，其中SEGA推出的《職業創造球會》(プロサッカークラブをつくろう!)系列最得在下的歡心。最初接觸這個遊戲的時候，其創新的玩法，完善的系統，還有漂亮的球賽精彩片段，吸引了一大班的FANS支持。即使遊戲的內容是全日文表達，但對於那些不懂日文的香港玩者，並未因此而不受歡迎，反而遊戲的價格更被炒得高高，由此可見這系列的受歡迎程度。

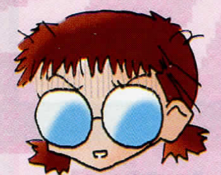
◆ 可以進行網上交換球員

遊戲是以近十年發展得最快的日本職業足球「J-LEAGUE」為遊戲的舞台，玩者扮演球會的最高領導人，利用一筆可觀的費用去經營球會這門生意。玩者需要有「一腳踢」的工作能力，由購買球員和設備，到設定球隊的訓練和陣式等，玩者也可以親自監督。雖然玩者可以併請教練和秘書等人協助，可是仍然會有很多不同的事情需要自己親手做。對於希望擁有屬於自己球隊的在下而言，這遊戲系列可以給在下過足「領隊癮」。最初這系列的第一集推出時，遊戲的本身仍然有很多的問題出現，例如在比賽進行的時候，球員經常也會跑到球場的範圍之外進行比賽，還有設定球隊的訓練和陣式不夠細緻等問題。這些問題隨著製作人員累積的經驗和遊戲機能提升之下，問題漸漸地被解決過來，到了現在的DC版還可以進行網上對戰和下載新資料。最後，遊戲雖然被很多人指玩法上沒有新鮮感，可是對於一班擁護者而言，把遊戲改善得更完美才是最想看到。



◆ 可創造著名漫畫球員

PS：順帶一提，這遊戲是在下玩過的SLG中，遊戲時間最長的作品，比較三國誌和大戰略等有過之而無不及。如果對在下的言論有甚麼意見，可以E-MAIL到 billycyk@gameplayers.com發表一下。



小璘的快適空間

喜歡的聲優——林原惠~Part 3~

小璘的林原惠Anime Song Best 10

November Rain：第一次聽林原惠正正經經地唱歌的歌曲(笑)，當中最欣賞的就是她能夠將亂馬的感情代入去，令人覺得這是女亂馬唱歌，並不是林原惠唱歌。

守ってあげる：《3×3 Eyes》的佩之意念歌曲，聽起來的時候可以感覺到天真可愛的佩(三只眼？)誓要保護八雲(无)的決意。

恋・無双華：這是《天空戰記修羅特》中，由林原惠所配的蓮華之意念歌曲。聽的時候總覺得蓮華與她最愛的因陀羅一起在飄著花瓣的草原般。

ララバイ☆あげたい：這原本是與三石琴乃合唱的歌，但聽過林原惠獨唱版後，還是覺得獨唱版好聽點。可能是她的聲線比三石琴乃性感，較適合唱這首歌吧！

4月の雪：這是約在TV版《Minky Momo》最後幾集時聽到的歌曲，由於當時的氣氛非常悲慘，再配合上這首氣氛同樣悲慘的歌曲，是令小璘印象最深刻的地方。

It's DESTINY-やっと巡り会えた-：一直也對林原惠認為「在高速公路上飛馳時，聽這首歌的感覺很好」這感想非常同意，所以聽到這首歌時都能令小璘提起精神的。

Going History：這首歌曲的輕快音樂其實早已吸引了小璘，但是經過其後看過隨《Vintage S》附送的錄影帶中的MTV後，就更加喜歡這歌了！

Give a reason：雖然《Slayers》系列的歌基本上也是同一種風格，聽上來每首也一樣(笑)，但這首的感覺卻非常鮮明。

残酷な天使のテーゼ：這首歌曲原本也非常喜歡，但改由林原惠唱，加上將歌曲再作編排，就變得更加百聽不厭了！

question at me：這是特攝片《千年王國三統士Bunny Knight》的ED，聽起來的時候感覺很舒服，並會立刻在腦海中呈現著穿著白色戰鬥服的天使在戰鬥的畫面。

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com



Sentimental Graffiti 2

センチメンタルグラフィティ2



By女性擁護者隨風

DC

生產商：	NEC INTERCHANNEL
售價：	6800日圓
容量：	GD-COM×2
記憶：	14 BLOCKS
發售日：	發售中
DC/AVG	

千呼萬喚始出來—

一再延期的《Sentimental Graffiti 2》今次終於不負眾望，如期於7月27日推出了。今期將會為大家送上此作的攻略，但是在攻略之前，先為大家介紹一下遊戲基本資料吧！否則連遊戲背景也不知道，又怎能成功抱得美人歸呢？事不疑遲，立即介紹！

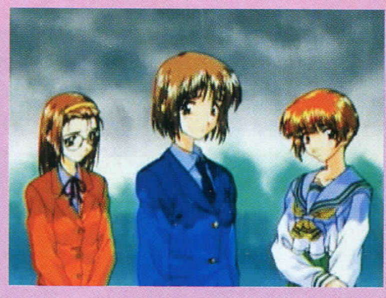
她微笑……是為了你拍照



第一課：今次的主角是…

女主角方面，同樣是上集那十二位嬌滴滴的可愛女生，不過外表看上去會比較成熟，因為此作的舞台被設定為在前作的數年後。話說主角是一名大學生，今次因為大學即將舉行「大學祭」，身為「光畫部(攝影部)」一員的主角，為了拍攝在「大學祭」展出的照片而四出找尋模特兒。可是，茫茫人海該如何著手，找到了對方又是否答應？這一切就留待玩者自己去發掘並解決了…





第二課：失去笑容的天使

有玩上集的朋友，應該記得其故事背景吧？男主角小時候因為常常轉學的關係，認識了十二位不同的女生，後來主角收到一封信，令他決定到這十二個地方去重遇女生們。而故事一直發生到主角寄信給各女生約她們出來告白，可是當各女生懷著欣喜的心情到達約定地點後，主角卻一直沒有出現，因為他已經不在人世。他逝世的原因，是由於他在趕去約定地點時，被一輛貨車失控撞倒，得知此消息的眾女生們，悲傷地參加了主角的喪禮，自此，笑容自她們的臉上消失得無影無蹤…

第三課：遊戲玩法你要知

玩者要在版圖上的數十個景點上不斷移動，以發現女角們並發生其事件。每天同一位女角最多只可以發生一件特別事件及會面一次。可是由於版圖上並不會顯示該地的女生是誰，因此玩者便要靠以下的幾點來決定該到達那個景點。首先是女角出沒地點，通常每個女生都會有一個地方是最常出現的，例如要找真奈美一定要去醫院，因此若醫院發生事件的話，該女角是真奈美的機會很大。其次就是事件的大小，當玩者經過景點的時候，會出現一個箭嘴，玩者可以由箭嘴的顏色來分辨事件的大小。最後，就是日期及時間了，有些事件是「××時~××時」的，可是亦會有特定時間發生的事件，這時玩者就要靠運氣囉。

紅色箭嘴	約定事件，通常要花上一整天
橙色箭嘴	必需事件，通常會花2~5小時
黃色箭嘴	重要事件，通常會花1~3小時
綠色箭嘴	有人在，非重要事件，花1小時
藍色箭嘴	沒有人在，花1小時
白色箭嘴	內裡還有別的景點，不用花時間







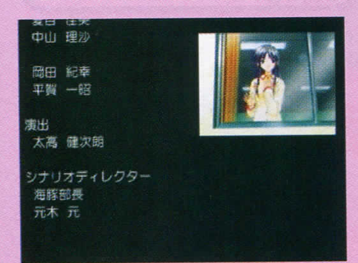
第四課：約會事件不可忘

各位是否會害怕忘了跟女孩子的約定呢？這一點各位大可以放心，因為跟女孩子的約定，是會紀錄在記事簿上的，各位只要常常留意記事簿，就不怕會錯過掉重要事件。另外，記事簿上還記錄著女孩子的資料，當中主角對女孩的評語，會隨著主角跟女孩的友度好而改變，玩者可以在評語之中，隱約猜測到現在女角跟主角進展得如何。



第五課：該作出決定了！

遊戲大致上分為兩部份，在前部份玩者可以分散地跟各女生打好關係，但到了6月的時候，通常只餘下三至四個已經發生了所有事件的女生，而此時玩者亦差不多該作出決擇了。到了6月10日，玩者需要決定邀請哪位女生跟玩者一起參加攝影旅行，當然，各位在6月10日之前必需把前半部的主線事件全部完成。而過了「大學祭」之後，則開始進入第二隻碟，此時就只需集中攻略玩者心目中的女角，以及等待HAPPY ENDING的來臨。



第六課：結局好壞你能分清楚？

進入第二集碟後(過了「大學祭」後立即轉碟)，即使不能得到HAPPY ENDING，結果也會是跟主角一起過「大學祭」的女角的GOOD ENDING。又或在某些重要事件中作出了錯誤回答的話，則會進入BETTER ENDING。而最好的HAPPY ENDING，會在ENDING音樂後講述女角的去向，當然少不了深情對話啦，而且還有該角色的聲優主唱片尾歌曲，吸引吧？最後，若沒有人跟主角一起過「大學祭」的話，遊戲不需轉碟，直接進入BAD ENDING…

第七課：爆機特典，正！！

辛苦完成遊戲後，一定很想重溫遊戲中精彩片段吧？此作完全可以滿足到玩者的這個要求。不但遊戲中出現過的事件、動畫及CG可以再次重溫，連音樂、女孩的說話等也有記錄下來，對此作的FANS來說真可謂是天堂。可是正因如此，各位要更努力地玩了，因為在玩者爆了一次機後，還是會發現CG部份有很多「黑洞」呢！(笑)



杉原 真奈美

由上集開始，真奈美已經是一名體弱多病的少女，而今集更只能一直待在醫院中。也許因為體弱的關係吧？真奈美自小便沒什麼朋友，往往只有小鳥作伴，而自上集主角去世後，曾經數度自殺，笑容更是沒有在她臉上展現過。玩者到底能否治好真奈美脆弱內心的傷痛？

綠之精靈—



在翠綠的樹陰下，一位少女在跟小鳥遊玩，可是一轉眼間，她就不見了？到底她是人還是…？到了第二天，發現除了她之外還有另一位婦人，她還稱婦人為「嬸嬸」。(現在該確定她是人了吧？)可是在不久之後，我到醫院去看少女是否在時，卻見不到她，我只好失望地離去。第二天再去時，還是見不到少女，反而遇到少女的嬸嬸，我請求少女的嬸嬸，讓我為少女拍照，得到的回應是請我親自詢問少女，另外，我還得知了少女名為「真奈美」。

為真奈美拍照—



幾日後我再次到醫院去，今次終於找到真奈美，我立即請她成為我的模特兒，經過一番努力之後，她終於答應了。拍照過後，我寫了一封信給她，並把照片也放了進去。到醫院後我請嬸嬸幫我交給她，想不到很快便收到了她的回信。經過幾次通信後，她慢慢地對我減低戒心。後來，我從嬸嬸口中得知原來真奈美小時候曾經喜歡過一位男生，並在兩年前她跟他重遇了，正當他們的感情漸入佳境時，那個男生卻死了。嬸嬸說，原來真奈美把我當成是那個男生，並請我繼續跟真奈美通信，為了真奈美我只好答應。



事件名稱	日期	時間	地點
見面(出会い)	4/17前	9:00~16:00	「大學病院」的「庭」
嬸嬸的登場(叔母さん登場)	↓	9:00~16:00	「大學病院」的「庭」
不能見面(会えなくて)	↓	9:00~16:00	「大學病院」
跟嬸嬸對話(叔母さんとの話)	↓	9:00~16:00	「大學病院」的「休息室」(ロビー)
攝影的委託1(撮影依頼1)	4/17後	9:00~16:00	「大學病院」的「休息室」
攝影的委託2(撮影依頼2)	↓	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
攝影1(撮影1)	4/22	9:00	「大學病院」的「廊下」
寫信1(手紙を書こう1)	4/26前	19:00~22:00	「主角的家」(自宅)
給真奈美的信1(真奈美への手紙1)	4/26後	9:00~16:00	「大學病院」的「休息室」
有精神的真奈美(元氣になつた真奈美)	4/29後	9:00~16:00	「大學病院」
真奈美的信1(真奈美からの手紙1)	5/2後	9:00~16:00	「大學病院」
真奈美的信2(真奈美からの手紙2)	5/5後	9:00~16:00	「大學病院」的「休息室」
母親的探望(母の見舞い)	5/6後	9:00~16:00	「大學病院」
真相[選「手紙を書く」]	5/8後	9:00~16:00	「大學病院」
寫信2(手紙を書こう2)	6/10前	19:00~22:00	「主角的家」
給真奈美的信2(真奈美への手紙2)	↓	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
荒廢了的鳥巢(巣が荒らされる)	↓	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
製作柵欄的主角(柵を作る主人公)	↓	9:00	「大學病院」的「庭」
真奈美的信3(真奈美への手紙3)	↓	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
攝影2(撮影2)	↓	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
小鳥的保護(小鳥をかばう)	↓	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
攝影旅行的邀約(撮影旅行の誘い)	6/10	19:00~22:00	「主角的家」
真奈美的信4(真奈美からの手紙4)	6/11	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
大學祭	6/25	自動發生	「主角的家」
封閉內心的真奈美1(心を閉ざす真奈美1)	6/26	9:00~16:00	「大學病院」
封閉內心的真奈美2(心を閉ざす真奈美2)	6/27	9:00~16:00	「大學病院」
真實的信(真實の手紙)	6/28	17:00~22:00	「主角的家」
小鳥的去向(小鳥の行方)	6/29	9:00~16:00	「大學病院」
面對真奈美(真奈美との對面)	6/30	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
沒有精神(元氣づける)	7/1	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
不接受教訓…(性懲りもなく…)	7/2	9:00~16:00	「大學病院」
真奈美復活了(真奈美、復活！)	7/3	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
康復練習開始(リハビリ開始)	7/4	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
康復練習順利嗎？(リハビリ順調？)	7/4	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
康復練習不太順利(リハビリスランプ)	7/5	9:00~16:00	「大學病院」
接著！(キャッチ！)	7/6	9:00~16:00	「大學病院」
那一瞬間的笑容(笑顔の瞬間)	7/7	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
逃避的真奈美(避ける真奈美)	7/8	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
跌倒的真奈美(落ちる真奈美)	7/9	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
告白[選「ずつと一緒にいると約束する」]	7/10	9:00~16:00	「大學病院」的「廊下」
郊遊(ピクニック)	7/11	9:00	「大學病院」
HAPPY ENDING(ハッピーエンディング)	7/12	9:00~16:00	「大學病院」

小鳥與真奈美—

某天我到庭園去，看到真奈美一臉想哭的樣子，原來是小鳥的巢破了，而小鳥亦掉在地上。不想看到真奈美的淚，因此我便答應真奈美為小鳥製做一個新的巢，幾天之後我帶著工具把巢做好，期間發現真奈美常常望著小鳥的方向，真可愛。第二天再去找真奈美時，她又給我一封信，在信中她除了答謝我為小鳥製造新的「家」之外，還說自己現在開始寫點小詩。感到真奈美慢慢變得開朗起來，我也感到很高興。





重新振作—

真奈美不但提起精神，而且更開始參加康復活動—她的腿，因為他而受傷了。自此真奈美每次也接受康復，可是情況始終也不太樂觀。今次我又去觀看她的情況，她說要讓我看看她的成果，怎料她走了兩、三步便跌倒，幸好我來得及接著她，她顯得有點不好意思哩，不過我們的感情卻踏進了一大步。自那次後，真奈美看到我會露出可愛的笑容跟我打招呼，「你笑了，好可愛」我不禁如此說道。





為鳥歡喜為鳥憂—

今天真是高興極了，真奈美竟然親自邀請我為她拍照！愉快地把她帶到庭園去，看著她跟小鳥快樂地遊玩著，我亦不斷按著相機的快門，今次拍出來的照片一定很捧！但想不到第二天再到庭園時，竟看到她抱著小鳥害怕地坐在地上！原來小鳥被狗攻擊，真奈美雖然勇敢地對抗著，但還是怕得直發顫。看到我的到來，那頭狗連忙逃開，而我亦送真奈美回到房間，她真的開朗了很多呢，不再是軟弱無助的樣子。





愛你避你—

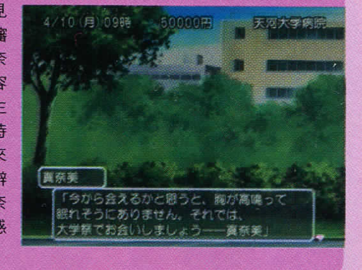
可是自從我稱讚真奈美的笑容後，她竟然開始逃避我！而且，她更為了逃避我而由樓梯跌下來，難道她討厭我了？原來真奈美覺得很害怕，她發現自己慢慢愛上我，又怕我會突然之間消失不見，這個小笨蛋！我向她承諾會永遠陪在她身邊，並說會帶她出去遊玩。真奈美聽到後立即像小孩子般高興，並約定遊玩的時間。帶了她到郊遊地點後，我跟她閒談著，此時她問我為什麼還稱她為杉原小姐，「你應該叫我做真奈美嘛」，真可愛！看著她快樂地跟小鳥遊玩，我也作出會笑微笑，但到離去時我發現她有點發燒，不過沒甚大礙。





敎人心痛的大學祭—

本來一直都相安無事，真奈美還跟我在天台談笑，可是她給我的一封信，卻把我跟孃孃打進地獄的深淵，因為信上寫道「大學祭當天，我想跟你見面呢。」真奈美她，想要跟「他」見面…怎辦？很快地，大學祭到了，孃孃與真奈美出現在學校前，她跟真奈美的開朗笑臉完全不同，臉上的笑容十分僵硬，因為大家都知道將會發生什麼事情。當真奈美問及到底他何時會出現，我們只好告訴她，一直以來跟她通信的人不是他，而是我。沒辦法，難不成要把幽靈找出來嗎？真奈美聽到後受不住刺激暈倒了，內疚感湧到我的心頭。



從此以後—

看著靜靜躺在床上的她，雙頰染著微紅還微笑著，她要我向她保證，在她出院的時候要來接她啊。終於到出院的日子，由醫院步出的真奈美臉上有著擔憂，這小丫頭，現在還不信任我嗎？看到我站在遠處，真奈美快樂地跑了過來，眼角帶著淚光地撲進我的懷裡，我相信，我跟她一定會得到幸福的。



能再見到你的笑容嗎？—

自從真奈美知道寫信的人是我後，她的內心亦關閉起來，不再讓任何人進入。看到她那個好像沒有靈魂的樣子，我的心好痛，因此以自己的名義，我寫了一封信給真奈美。寫好後我把信送去給真奈美，可是她還是不願意見我，我唯有把信交給孃孃後便走了。第二天真奈美終於願意見我，可是她還是很傷心，氣昏了頭的我罵她在逃避現實，那個人已經死了呀，但結局真奈美還是不願去想，我也失望地離去。真奈美一直很也沒精神，連飯也不吃，想不到不久後她竟然再次精神起來—因為小鳥再次回來，真的…太好了！





小評語

其實真奈美算是一個頗容易攻略的角色，因為她的活動範圍只有醫院，不需要四處尋找，亦不需要先認識其他女角才能發生其事件。而且其性格很好，不會看到你就避，雖然常常露出不太快樂的表情。只不過各位千萬要記得這是遊戲，別太為真奈美心痛啊！因為她實在是一個不太懂愛惜自己的女孩，不但為了逃避主角而跌倒，玩的時候生病又不說出來，獨自辛苦。不過亦正因為這樣，才顯得她可愛，讓人想保護她嘛！



PS PS2 DC N64

職業特「攻」隊



松岡 千惠

千惠由上一集開始已經是一名熱愛唱歌的少女，主角亦是因為唱歌而跟她打好關係。今集的千惠終於被人發掘出她的才華，可是突然而來的邀請令千惠終料不及，主角要在她最無助的時候陪在她的身邊。因為呀，女人脆弱的時候總是希望有人陪在身邊的，不在此時進佔她內心還等何時？

便當屋的認識一

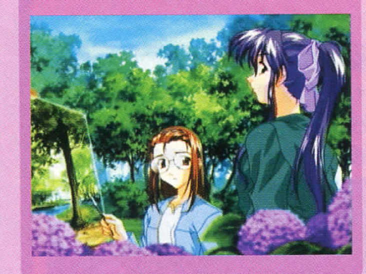
最近的花費比較大，因此當看到學生部的告示一便當屋聘請兼職時，便立即前往便當屋應徵。開始工作後，我認識了兩位女生，一位是松岡千惠，而另一位則是於公園時便見過的保田美由紀。由於我一直都很想找美由紀成為我的模特兒，因此便靠著這個機會邀請她，但皆遭到拒絕。最後我只好找千惠幫助，美由紀終於答應讓我拍攝。



事件名稱	日期	時間	地點
見面1[美由紀事件](会面い1)	4/28前	13:00~16:00	虹澤公園
見面2[美由紀事件](会面い2)	↓	13:00~16:00	虹澤公園
PART TIME留言(バイト掲示)	↓	17:00~18:00	大學的「學生部」
美由紀與千惠(美由紀よ千惠)	↓	17:00	KITCHEN24(キツチン24)
有關千惠的情報(千惠について情報)	↓	17:00	KITCHEN24
委託成為模特兒1](モデル依賴1回目)	↓	13:00~16:00	東西百貨店
見面1[明日香事件](出会い1)	↓	13:00~18:00	高野書店
委託成為模特兒2(モデル依賴2回目)	↓	13:00~16:00	高野店書
委託成為模特兒3(モデル依賴3回目)	↓	13:00~16:00	電影院(テアトル・リユミアール)
委託千惠[選「好きです」](千惠への依賴)	↓	17:00	KITCHEN24
決定攝影日期(撮影日決定)	↓	17:00	KITCHEN24
在櫻之公園拍攝(櫻の公園での撮影)	4/28	自動發生	主角的家
LIVE 1(ライブ1)	5/1	19:00	JAM-FREEDN
LIVE 2(ライブ2)	5/2	19:00~22:00	JAM-FREEDN
拍攝1(撮影1)	5/3	19:00	JAM-FREEDN
第二次委託拍攝[美由紀事件](2度目の撮影依賴)	5/4	17:00	KITCHEN24
誤解	5/5	17:00	KITCHEN24
逃避主角的千惠(主人公を避ける千惠)	5/6	17:00	KITCHEN24
解決了的誤會2(解かれた誤解)	5/7	19:00~22:00	虹澤車站
於便當屋(弁田屋で)	5/8	9:00~16:00	KITCHEN24
千惠的歌1(千惠の歌1)	5/9	19:00~22:00	GIGA SHOP
千惠的歌2(千惠の歌2)	5/24	15:00	卡拉OK(カラオケドミソ)
CD店舖中(CDショツプでの)	5/25	9:00~20:00	GIGA SHOP
第二次委託拍攝(2度目の撮影依賴)	5/26	17:00	KITCHEN24
前輩的情報1(先輩からの情報1)	5/27	9:00~22:00	主角的家
前輩的情報2(先輩からの情報2)	5/28	13:00~18:00	大學的光畫部室
第三次委託拍攝(3度目の撮影依賴)	5/29	17:00	KITCHEN24
發怒的千惠(怒つてる千惠)	5/30	9:00~18:00	東西百貨店
於都市徘徊(都落1)	5/31	9:00~16:00	街角(短大對面那個)
攝影旅行的邀請(撮影旅行の誘い)	6/10	19:00~22:00	主角的家
回鄉，千惠的告別(帰鄉を告げる千惠)	6/11	17:00~18:00	虹澤車站
福岡1(福岡へ1)[選「迎えに行く]	6/12	9:00~22:00	主角的家
福岡2(福岡へ2)[選「探しつづける」]	6/13	自動發生	主角的家
千惠的歌聲1(ボーカル千惠1)	6/14	9:00~22:00	主角的家
千惠的歌聲2(ボーカル千惠2)	6/20	19:00	JAM-FREEDN
公園中(公園にて)	6/21	9:00~12:00	虹澤公園
大學祭	6/25	自動發生	主角的家
明日香與千惠(明日香と千惠)	6/26	9:00~18:00	東都頻道(東都チヤンネル)_
與千惠傾談(千惠からの相談)	6/27	9:00~22:00	主角的家
千惠的決定(千惠の決意)[選「松岡さんの氣持ちか優先」]	6/28	9:00	天河大學
便當屋的PART TIME(弁田屋バイト)	6/29	17:00	KITCHEN24
便當屋的遭遇(弁田屋で遭遇)[選「いいよ」]	6/30	17:00	KITCHEN24
集合同伴(集いはじぬた仲間)	7/1	19:00~22:00	主角的家
領導人・岩本健(バンマス・岩本ケン)	7/2	19:00	JAM-FREEDN
必死的請求，只是…(必死の懇願、しかし)[選「樣子を見に行く」]	7/3	19:00~20:00	JAM-FREEDN
主角的說服1(主人公の說得1)[選「聲をかける]	7/4	19:00~20:00	JAM-FREEDN
主角的說服2(主人公の說得2)	7/5	19:00~20:00	JAM-FREEDN
主角的說服3(主人公の說得3)	7/6	19:00~20:00	JAM-FREEDN
「SAUZAN」復活！1(「サウザン～」復活！1)	7/7	13:00~18:00	大學的學生部
「SAUZAN」復活！2(「サウザン」復活！2)[選「チケツトを買う」]	7/8	19:00	JAM-FREEDN
苦惱的千惠(苦惱する千惠)	7/30前	13:00~18:00	虹澤車站
苦惱的千惠2(苦惱する千惠2)	↓	13:00~18:00	虹澤車站
拒絕情歌的理由(ラブソング拒む理由)	↓	13:00~18:00	虹澤車站
主角意識到的千惠(主人公を意識する千惠)	↓	13:00~18:00	虹澤車站
千惠的告白	7/28	13:00~18:00	虹澤車站
HAPPY ENDING	7/29	13:00~18:00	虹澤車站

被拍攝的兩人一

拍攝當天本來一切順利，可是由於千惠有一件突發事件要辦，我便決定把拍攝終止。其實我覺得找千惠成為模式兒也很好，因此便向她提出要求。她請我到LIVE去欣賞她的表演，在演奏中的千惠實在太捧了！聽過千惠演奏後，我決心要找她成為我的模特兒。不過我突然想起，上次中斷了拍攝的美由紀，決定再請她被我多拍一次，怎料卻讓千惠誤會我是為了追求美由紀才提出拍攝的要求，怎辦？



千惠千惠別避我一

自從那次千惠誤會我後，她便一直在避著我，不過幸好那一場雨，把千惠對我的誤會解開了。那天我為了找拍攝的題材而到車站去，不過卻突然下起雨來，為了要找題料的我只好一直淋著雨，期望雨快快停止。此時剛好讓千惠看到，她了解到我是真的喜歡拍攝，而非為了製造接近女生的藉口，誤會亦因此而解開，太好了！



熱愛歌的千惠—



今天無聊到CD店逛逛，遇到正在聽歌的千惠。此時千惠說了一大堆有關音樂的話題，令我感到千惠其實十分熱愛唱歌。在言談之間我得知原來千惠以前亦曾經唱歌，我表示想聽她唱歌，於是她便約我到卡拉OK去。聽過她的歌後，我覺得她不再唱歌的話實在太可惜，而且我亦想把這一刻拍攝下來。把這個想法告訴千惠後，卻遭到她恨恨的拒絕，她好像很討厭別人提起她唱歌？

千惠，別走！—



正當我為千惠為什麼會變得不願意唱歌之時，我想起前輩有可能會知道些什麼事，於是我便立即到學校找前輩。從前輩口中得到，原來千惠以前不但是樂團一員，而且更是主音，到底為什麼會突然不唱？我決定再次拜託千惠，可是結果還是令她大發雷霆，而且即使在街上遇到我也不理會。不經不覺已經快到攝影旅行了，抱著姑且一試的心態向千惠邀約，當然是被拒絕啦！第二天到車站後竟看到千惠，難道她回心轉意？但原來是千惠她決定離開回到故鄉，為什麼會這樣…？

找尋千惠大行動—



既然千惠要避我避至回鄉，那我只好到她的故鄉把她找回囉！(好像找尋逃妻？)決定後我便立即前往福岡，可是人海茫茫我要到哪兒找？不過很幸運，竟然被我撞到千惠，她看到我顯得十分驚訝，並問我為什麼會出現在這裡。我回答說我希望千惠回到東京，並再次唱歌。經過我一番「煩功」之後，千惠終於答應我會回到東京並開演唱會。回到東京後，我真的收到了千惠的信，並參加了她的演唱會，如我所料，她真的…很受歡迎呢！

千惠登上銀幕—

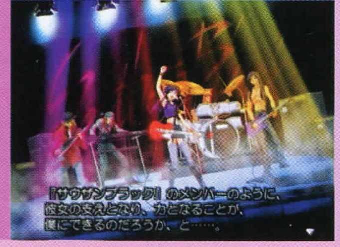


大學祭當天千惠來參觀，並對我說她將參加電視的演出，實在令人高興。只不過當我去看她拍攝的情況，發現她第一天便跟明日香吵架，實在多災多難矣。不久之前，她來找我商量，原來千惠希望重組她以前的樂隊「SAUZAN」，可是由於樂隊已經解散了兩年，而且當年是由千惠離去的，因此她害怕其他隊員不願意再次組隊。

千惠的心願—

很久沒回便當屋工作，想不到今天千惠也在。工作完結後千惠請我陪她一下，原來她想打電話給以前的同伴，皇天不負有心人，千惠終於找到其中一名成員岩本健，她約健了出來傾談，可是他卻不願意再次組隊，就連千惠跪在地上求他也不答應。看到千惠這個樣子，我也加入說服行列，不知道健是被我或千惠感動，竟然答應組隊，「SAUZAN」終於復活了！





千惠的苦惱—

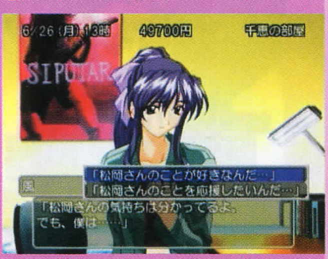


雖然「SAUZAN」是復活了，可是千惠卻被要求擔任填詞的角色。為此千惠每天也留在家中「苦戰」，而擔心千惠的我則每天也坐車去找她，完全不理會是否會阻到她。剛開始千惠也感到很疑惑，但不久之後她習慣了我的存在，更跟我分享她填詞時的困難。我建議她不如寫有關愛情的詞，就拿她自己的感情生活來寫吧！可是此話令千惠大怒，到底為什麼呢？

我心目中的千惠—

仔細想想，到底為什麼我會如此在意千惠？可是在我想到答案前，我已不由自主地又去了找千惠，她問我到底為什麼常常去找到。「因為我愛上你了。」對啊！為什麼之前想不到？答應十分簡單，就是因為我愛上她了。可是這個答案卻令千惠對我敬而遠之，千惠一直忘不了以前的戀人，而且更把歌名改為「ETERNAL」—永遠之悲。難道我跟她…就此玩完？





從此以後—

千惠今天帶我去了一個地方，這個地方是墳場。永遠之悲，果然是永遠都不能忘記，因為千惠心目中的那個人己去世。不過，千惠已經決定把他收到心底最深處，以後的日子，就讓我來陪伴她吧，我是不會讓她悲的！而千惠的表演亦十分成功，因為她身邊不只她一人，她還有我，以及她的一班好伙伴。好了喇，回家吧，我的最愛—千惠。





小評語

這個千惠嘛，是筆者最喜歡的角色，但卻也是令筆者氣得想招死她的角色喇！剛開始還好，只是把玩者當成為了女人才拍照的變態佬，到後期玩者向她表白後，她這樣子逃避真令筆者驚慌—到底是不是答錯了？要不要讀取記錄呢？不過到最後看到她那又哭又臉紅的樣子，又讓人恨不下心來，真是一個令人又愛又恨的小妮子呢！





澤渡 穗(ほのか)

由於小時候便常常接觸馬的關係，現在穗也是一個十分喜歡馬匹的女孩，更因而進入大學的醫學部。不過由於害羞的性格，再加上患有「男性恐懼症」。相信各位除了以無比的內心來打動她之外，就別無他法了。不過各位只要想想小穗可愛的笑容，就會覺得一切的努力皆是值得的，是吧？

事件名稱	日期	時間	地點
見面(出会い1)	4/23前	9:00	天河大學
友人・夏穗1	↓	13:00~16:00	大學構內
友人・夏穗2	↓	9:00	天河大學
見面2(出会い2)	↓	13:00~16:00	大學中庭
見面3(出会い3)	↓	13:00~16:00	大學教室
遊玩的人(遊び人)	↓	15:00~16:00	大學教室
夏穗的加入(夏穗の仲介)[選「紹介してもらう」]	↓	13:00~16:00	大學構內
夏穗的介紹(夏穗の紹介)[選「熱心に頼み込む」]	↓	13:00~16:00	大學教室
虛偽的笑容(偽りの笑容)	4/23	11:00	虹澤公園
再交涉	5/8前	13:00~18:00	大學的光畫部
穗的拒絕1(拒絕するほのか1)[選「撮影の感想を聞く」]	↓	13:00~16:00	大學構內
穗的拒絕2(拒絕するほのか2)	↓	13:00~16:00	大學中庭
穗的拒絕3(拒絕するほのか3)	↓	9:00	天河大學
夏穗的介入・晶1	↓	9:00	天河大學
夏穗的介入・晶2	↓	9:00	天河大學
晶・歸國	↓	19:00~22:00	主角的家
介紹・晶[選「それより澤渡さんを」]	5/8	13:00~16:00	大學自助餐廳(大學カフエテリア)
跟穗在町見面1(町で出会うほのか1)	5/9	9:00~18:00	東西百貨店
跟穗在町見面2(町で出会うほのか2)	5/10	9:00~18:00	高野書店
穗的接近(ほのかへのアプローチ)	5/11	13:00~16:00	大學中庭
馬房的穗(馬房のほのか)	5/12	13:00~18:00	大學馬房(田舍)
不聆聽1(耳をかさない1)	5/13	13:00~18:00	大學馬房
不聆聽2(耳をかさない2)	5/14	13:00~18:00	大學馬房
不聆聽3(耳をかさない3)	5/15	13:00~18:00	大學馬房
兼職的決定(バイトを決意)	5/16	13:00~18:00	大學馬房
進展	5/17	13:00~18:00	大學馬房
穗與馬1(ほのかと馬1)	5/18	13:00~18:00	大學馬房
穗與馬2(ほのかと馬2)	5/19	13:00~18:00	大學馬房
與過去接觸(過去との接觸)	5/20	9:00~18:00	街角(島原音樂事務所旁的電燈柱位)
感謝與後悔(感謝と後悔)	5/21	13:00~18:00	大學馬房
晶・其之一(晶・その1)	5/22	13:00~18:00	大學教室
憧憬1(憧れ1)	5/23	13:00~18:00	大學馬房
憧憬2(憧れ2)	5/24	13:00~18:00	大學馬房
特別的委託(特別はいらない)	5/25	13:00~18:00	大學馬房
相反(相違)	5/26	13:00~18:00	大學教室
父親節贈送給父親的花(父の日に贈る花束)	6/1	9:00~16:00	植物區(フローラ)
父親節(父の日)	6/2	9:00~16:00	東西百貨店
攝影旅行的邀約(撮影旅行の誘い)	6/10	19:00~22:00	主角的家
攝影旅行(撮影旅行)	6/17	自動發生	主角的家
攝影旅行之後(撮影旅行フォロー)	6/19	13:00~16:00	大學教室
大學祭	6/25	自動發生	主角的家
朋友1(友達1)	6/26	9:00	天河大學
朋友2(友達2)	6/27	13:00~16:00	大學中庭
朋友3(友達3)	6/28	13:00~16:00	大學教室
預先檢查(下見)	6/29	自動發生	主角的家
於攝影棚拍攝・其之1.1(スタジオ撮影・その1.1)	6/30	自動發生	主角的家
於攝影棚拍攝・其之1.2(スタジオ撮影・その1.2)	7/1	13:00~18:00	大學光畫部部室
初次騎馬・其之1.1(初めての乗馬・その1.1)	7/2	13:00~18:00	大學馬房
初次騎馬・其之1.2(初めての乗馬・その1.2)	7/3	13:00~18:00	大學馬房
初次騎馬・其之1.3(初めての乗馬・その1.3)	7/4	13:00~18:00	大學馬房
笑容之中(笑顏の田)	7/5	13:00~16:00	大學教室
封閉的內心1(閉じかける心1)	7/6	13:00~18:00	大學馬房
封閉的內心2(閉じかける心2)	7/7	13:00~18:00	大學馬房
意見不同1(すれ違い1)	7/8	13:00~18:00	大學教室
意見不同2(すれ違い2)	7/9	13:00~18:00	大學馬房
意見不同3(すれ違い3)	7/10		高野書店
晶・其之2(晶・その2)	7/11	13:00~16:00	大學教室
墜馬1(落馬1)	7/12	13:00~18:00	大學馬房
墜馬2(落馬2)	7/13	13:00~18:00	大學馬房
朋友與戀人(友達と戀人)	7/15	13:00~16:00	大學教室
穗的生日1(ほのかの誕生日1)	7/16	13:00~16:00	大學教室
穗的生日2(ほのかの誕生日2)	7/17	自動發生	主角的家
心之支持(心の支え)	7/18	13:00~16:00	大學教室
考試前夕(試驗直前)	7/19	自動發生	主角的家
葛藤1	7/20	13:00~16:00	大學屋上
葛藤2	7/21	13:00~16:00	大學中庭
安魂曲(レクイエム)	7/22	19:00~22:00	主角的家
決意・最後的攝影1	7/23	9:00	街角
決意・最後的攝影2	7/26	13:00~18:00	大學光畫部部室
決意・最後的攝影3	7/27	13:00~18:00	大學馬房
穗回鄉(ほのかの帰省)	7/28	13:00~18:00	大學馬房
HAPPY ENDING	7/29	自動發生	主角的家

就是她了！一

唉，為了大學祭，我必需要找到合適的模特兒並為她們拍出好的照片，可是，茫茫人海之中該如何找？對了，就先從學校著手吧！門口，沒有…中庭，沒有…「碰ー」哇！痛死人了，這個人是怎麼了的？想撞死人嗎？等等…這樣貌、這身型，不就是理想中的模特兒人選嗎？「請問…你叫什麼名字？」「呃…澤渡…穗」天呀，怎麼我活像一個金魚佬的呀？



友人的介紹一

不久之後，我認識了另一位女生夏穗，原來她也認識穗的，既然如此我當然不會放過這大好機會，連忙請夏穗介紹我認識穗。而夏穗跟穗好像十分要好的樣子，穗不但願意認識我，更答應讓我相照，這一切都是夏穗的功勞呢！反正，只要能為穗拍照就好了。



冰似的笑臉一



到了拍攝當天，本來一切皆很順利，而且公園還飄著片片櫻花。只可惜花中不足的是，穗她始終十分僵硬，完全沒有笑容。雖然我試著跟她聊聊天，讓她放鬆一些，可惜都不能讓她露出笑容。到照片出來後，前輩給的評語十分諷刺「這女孩是十分好的人選，美人嘛。但在十數張中，竟沒半張是有笑容的？」我決定請穗讓我多拍一次，可是自從上次讓我拍照後，穗她討厭了我，她一看到我便逃，看來我的攝影大計將會多災多難呢！



穗的另一面—

雖然在學校中常常都可以遇見穗，不過她並不喜歡我。不過，今天卻讓我看到另一面的她，在馬房中她細心地為馬兒洗刷，看來她很喜歡馬兒吧？自此我便常常到馬房找她，而她亦慢慢比較輕鬆，不再對我心存戒心。後來在我更看到她在街角被人欺負，美人當然要幫啦，而且更是小穗，因此我便走過去為她出頭，怎料當壞人走後，她也「逃走」了，真怪。不過此事令她對我的好感大增，看來距離成功之門又跨進一大步呢！





泳裝美女—

轉眼間已經差不多大學祭，但是我的照片還未拍，於是我便邀小穗一起到攝影旅行，想不到她答應了。在攝影旅行中，大家也玩得很高與，而且我更拍到小穗的笑臉。在泳池嬉戲的時候，各人的眼光也被小穗的泳裝吸引著，她被盯得怪不好意思的，連我也不多理會，情急之下我由稱呼她為「澤渡小姐」改變成「穗」，想不到她竟露出最美的笑容，太好了！後來她在大學祭看到這幅相時也很滿意呢！





只是朋友？—



過了大學祭後，小穗跟我的關係明顯地親密了許多，但依照她的想法，我們大家只是朋友。不過小穗再也不會收藏的笑臉，亦願意讓我為她拍照，因為對我而言，她是一個「特別的被拍攝者」。可是小穗的笑臉在跟夏穗的對話後完全消失了，而且連內心亦封閉起來。在旁看著的我很是著急，可是她怎樣也不肯說原因，我也沒有辦法。

溶化心靈的冰—



對小穗沒辦法的我，只好對馬房看看，原來小穗也在，不過卻顯得很沒精神。經過小穗的訓練，我的馬術已經進步不少，輕輕鬆鬆在坐到馬背上閒逛，可是突然間馬兒卻像發狂似的亂跑，更令到我從馬上跌了下去。我很快的昏了過去，在昏睡前一刻我看到的，是小穗哭泣的臉。在我醒過來後，發現其實沒什麼問題，立即可以出院，而小穗更因為這件事而變得和以前一樣笑臉可人。

遲來的生日—



課業完了後，小穗邀我去聊天，我當然立即答應啦。言談之間聊起朋友的問題，才知道原來小穗十分怕男生，我只是一生之中第二位男性朋友，我笑她，那第一位是誰？是她爸爸嗎？後來又跟她聊天，今次聊起有關生日的話題，問她什麼時候生日，才發現生日已經過了很耐，不過不要緊，反正一樣可以慶祝，我們過了一個很愉快的「生日」呢！而且在「生日」當晚，小穗更到我的家聊天，這傻妹還喝醉了呢！

好學生—



快要考試了！可是一直都只顧玩的自己根本連考什麼也不記得，幸好有小穗跟我一起溫習，令我的進度快了很多。很快地考試完結了，我和小穗都鬆一口氣，而她更邀我一起參加晶的演奏會。反正沒什麼事做，我當然願意跟她去聽啦，順便約會嘛！可是演奏會過後，晶卻說了一些令小穗不太快樂的事，說什麼封閉的內心開啟了。到底…小穗以前遇過什麼事？

離開了的她—

大學祭過了，試亦考過了，快別離了。小穗她決定返回北海道，可是我十分不願意，因為，我終於發覺到，我愛上了她。在小穗離去後，我寫了一封信給她，而且更親自拿到北海道給她，傻吧？可是我就是喜歡她嘛！在信中除了有我最深的心意，還有，她的照片。後來？小穗當然是回到東京來…回信囉！什麼？你說我們是大笨蛋？你在羨慕吧？





從此以後—



以後就當然是開始我跟小穗的新故事啦！自從小穗不再受過去束縛後，笑臉常常掛在她的臉上，就是嘛，如此可愛的臉孔根本就不適合哀愁。可是，現在換成我不想跟別人分享這可愛的笑容呢！再加上她那愛撒嬌的性格，真像天使，不！她本來就是天使—我最可愛的天使。

小評語



要攻略小穗的話，請各位一定要厚著臉皮喇！她每次看到主角都有如看到蛇蠍似的，避得遠遠的，令人覺得自己好像一個變態金魚佬…不過到小穗開始接受你後，各位就會發現她是一個很可愛的女孩子，只是有點單純，而且沒甚危險意識。在她的思想中，並不太懂得朋友跟男朋友的分別，別人一副想吃了她的樣子她還乖乖的讓人賣，幸好主角是正人君子，不然…嘿嘿。反正喜歡可愛型女孩的玩者，記得要攻略小穗呀！順帶一提，攻略小穗的話不能同時攻略晶及夏穗。

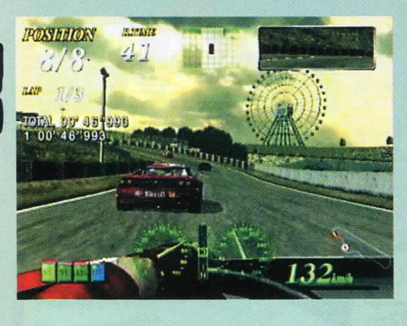
F355 CHALLENGE

基本技術你知道嗎？

TEXT：MARKS

DC

生產商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	22 BLOCK
發售日：	發售中
RAC/對應振動器、對戰CABLE、Racing Controller	



SEGA終於在8月3日推出了令一眾賽車迷興奮的遊戲—《F355 Challenge》，由於FERRARI的F355是經常比賽專用的型號，所以F355這個型號成為了很多賽車迷的Dream Car，不過開發這遊戲的AM2 Director一鈴木裕為了讓玩者得到真實的駕駛感覺，所以遊戲進行時與真實F355駕駛感覺及各方面反應都是一樣的，而比其他的賽車遊戲更加真實，可能亦令到玩者在駕駛時充滿困難，這樣今次的第一期攻略會著重於基本技術、入彎技巧等方面。





ASSIST 機能

這個輔助性的機能是設定給初次接觸的玩者，讓他們的取線技術得到提高。ASSIST機能是可以在行車途中關閉或開啟，而當中有SC、TC、ABS、IBS四個不同的機能。

Stability Control

進行控制入彎時車身的姿態，而令到操控的安全性提高。

Traction Control

控制輪胎運轉時的驅動系統，而令到操控的安全性提高。

Anti Lock Brake System

在急剎車時，防止輪胎鎖死。

Intelligent Brake System

在切入彎位前，自動地進行Braking。

基本操作

這裡的每一個基本操作都是非常重要的，但最重要的是怎樣將各個操控一拼使用，就好像STEERING和ACCELERATOR、STEERING和BRAKING的連動。不過下面各個操控之中，相信最難的是BRAKE的操作，因為要如何在踏BRAKE時不令輪胎鎖死，而發揮最大的性能才是重點。

STEERING



為了有一個準確的STEERING(轉向)，筆者建議最好是以ANALOG來操控。當使用十字掣時，會很難作出一些微細的角度，同樣亦很難繪畫出自己所想的行車線。使用ANALOG的時候，基本是以「需要多少角度，就按多少」，因為初接觸賽車遊戲的玩者經常會犯上將軟盤扭得太盡的問題，而發生不應該出現的姿態，便車身左右搖晃。此外，在扭動車身的軟盤時，有兩點是不可不知道的。首先在急速的BRAKING會令車子不能作正常的入彎動作，而其次就是加速和減速時所產生的「重力移動」都同樣會影響STEERING。



ACCELERATOR



由於F355所安裝的ENGINE在馬力方面是非常高的，所以在1~2波等低GEAR時踏盡油門會發生輪胎自轉的情況。換句話說，當由靜止至全速的期間是不可超越輪胎的抓地力限界，否則很難地操控，方法就好像STEERING一樣，按自己的需要控制。



BRAKE



當你想踏BRAKE減速的時候，往往都會以FULL BRAKING來進行減速，不過這樣會令到輪胎被鎖死，而且並不能做到自己心目中預期的減速效果。此外，FULL BRAKING更會帶來另一個嚴重後果，使跑車的STEERING失去本應用的功能，而可以聽到一聲激烈的磨擦聲，這個時候只要再踏少少BRAKE，就可以令車子回復抓地力。



GEAR



AUTO可以不用理會這點，因為當中沒有在使用SEMI-AUTO那樣需要控制令人煩惱的GEAR CHANGE(轉波)，而最煩惱就是在哪一個轉數進行GEAR CHANGE，筆者建議玩者在轉數表到達8000rpm的時候提高波數是最好的，而在行車時，6000~8000 rpm這麼大的轉數距離提高波數亦沒有太大的問題。

OUT·IN·OUT



這個技術是令到入彎時可以有以最短距離或提高平均車速兩個方法。雖然看似前者的方法比較有利，但是有很多的情況，對後者非常有利，因為在走出彎位後的加速方面，後者可以以最小的時間回復原有的速度。對於一個衫次接觸賽車的玩者來最先要學習的技術，OUT·IN·OUT就是車子由彎位的外側進入彎位，再駛向彎位的內側，最後駛向外側離開彎位，而這個方法所形成的行車線都會比彎位的半經大，結果入彎速度得到提高。

SLOW·IN·FAST·OUT

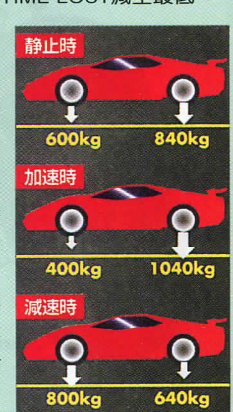


彎位的行車線基本是OUT·IN·OUT，而入彎的程序則是現在所說的SLOW IN·FAST OUT。情況就是入彎之前將車身的速度減低，而進入彎位的末段，則以踏盡油門離開。這個效果是為了使車身可以在短時間內將車身方向改變，快速地進入加速狀態，從而將TIME LOST減至最低。

重量移動

駕駛真實汽車在加速或減速的時候，通常都會感覺到車身傾向前或後。這個情況是因為在加速或減速時，車身的重量會向前後移動，而能夠利用重量的移動，有效率地駕駛，這個技術就是「重量移動」。

車身在右圖那樣加速或減速的時候，前後的重量平衡就會改變。重量可以增加輪胎的抓地力，如在入彎之際進行Braking或Accel Off，車頭的重量就會一瞬間增加，從而令Under Steer的機會減低。



Braking Point的需要



由於Braking需要在入彎之前進行，而基本上每次通過同樣彎角的速度都是差不多的，所以玩者需要自行設定一個開始減速的Braking Point，從而提高每次入彎速度的準確性。在賽道上通常會以顯示彎位距離的路牌或廣告牌作為Braking Point的目標物，所以第一次通常會作為了解賽道構造和設定自己的Braking Point目標物，來令到比賽成績得到提升。



切入Cutting Point

在入彎的行車線中，最近彎位內側的一點就會被稱為Cutting Point(C.P)。C.P會因應情況和彎位的形狀而做成不同的位置。這個是絕對需要習慣的，就算是初玩者亦一樣。如果彎位之後是一條大直路、彎位後是另一個相反彎角或想從外側進入的話C.P會在彎位後段。想避開前車時，C.P就需要在前面。不過在沒有其他條件下，最好就以C.P為中間的行車線駕駛。

使用ZEBRA ZONE的重要



ZEBRA ZONE(Z.E)可能很多人都未必聽過，不過它們都存在著賽道之上。Z.E就是出現彎位內側、彎位入、出口的紅白間條路肩。Z.E的基本用法是讓彎位行駛中的車手知道賽道的寬度，不過其中有兩個理由需要經常使用Z.E。首先利用彎位的內側，可以令彎位的行車線更加平滑，例如在路障、S彎和連續的彎位時，切入內側的Z.E來取得一條直線。第二，當一邊的輪胎踏上Z.E時，重量就會集中在外側的輪胎，而加上Z.E的摩擦力高，自然地將內側的輪胎做成一個Brake的效果，來幫助車身入彎的角度。

ZEBRA ZONE的危險

當踏上Z.E時可能會令內側車身高度提高，而產生一個容易失控的情況，不過其原因並不是Z.E的問題，而是車身懸掛系統(SUSPENSION)的SETTING太硬所引致，所以SUSPENSION是需要一定的軟度。

六條賽道攻略

SUZUKA





POINT 1

這個彎角是最影響時間的彎位，因為在這個彎角之後有一條可以長時間踏盡油門的路段，所以最快的離開彎角速度會成為這個彎位的重點。在彎位之前需要急切減速，以60km/h才可安全通過。當進入內側時，一見到出口就要一口氣加速。



POINT 2

這個路障位最初是向右的直角，因而需要在入彎之前大幅減速。入彎時需要將波數跌至2波，而車速減至80 km/h。行車線方面，最初的右角先由外側進入，而輪胎就踏上右面的Z.E.。這樣以直線的切入左彎的草地上。



POINT 3

SUZUKA SHORT的最後一個彎位。由於100R的彎位上斜坡前是未看到的，所以需要Braking Point。為了解決減速距離少的問題，要在100R的彎位途中開始減速。行車線是100R是OUT.IN.IN，最後彎位是OUT.IN.OUT，其實是一個比較大的S彎。

MOTEGI



POINT 1



由大直路的外側以最極限的行車線來駕駛，而進入這個彎位差不多不需要使用Brake，因為以Accel Work就可以將車速調節而進入內側。這個時候，基本上只要超過240km/h車身就是向外移去，所以當車速超過的時候就要利用輕放Accel來調節，在彎位出口就再向外側。

POINT 2



在差不多入彎前減速，將波數降至5波，以保持180~190km/h的車速來通過彎位，不過小心調節車速。在彎口的附近就可以將波數提升至6波，而賽道的出口同樣寬闊，所以只要少少扭軚都可以完成。

MONZA



POINT 1



由之前的S彎開始，接下來就是連續的彎位。在路障位要以4波來通過，而差不多進入彎位前需要降至3波來進入。將ENGINE的轉數調節到7000~8000，而直路之前提升至4波，可能會變得很忙碌。

POINT 2



這個長長彎位需要在入彎之前將波數降至3波，以及減速來進入。保持以130km/h的車速繼續前進，而利用Accel來調節ENGINE的轉數，如果ENGINE超過限度，就會很容易駛出賽道，所以這裡要小心。

SUGO



POINT 1



這裡要注意左面的路牌，當到了150的指示牌時便要開始減速。準備在外側前，進行Braking之餘亦要降至3波。整組彎角需要保持在100~110km/h。雖然不易駛出賽道，但都要留意車速的調節。

POINT 2



由長長的直路至到突然進入彎位的途中，如果沒有減速就會駛出賽道(ball out)。不單要將波段降至2波，而且要減速至100 km/h左右。行車線就以入彎的最基本技術—OUT.IN.OUT通過。

LONG-BEACH



POINT 1



這裡需要非常留意顯示彎位距離的路牌。由200開始減速，當到達50的時候一口氣降至2波。不過扭盡軚盤切入彎角後的急激加速所產生的打滑，就要將車身扭直，踏油門時需要提升至3波。之後路上兩個左面的Z.E，準備進入右面的髮夾彎。

POINT 2



與之前的路障彎位同樣，需要提早開始減速。先以3波進入彎位，當見到左彎位時，就要靠在外線及降至2波減速，準備最後的髮夾彎。進入右面髮夾彎時更要降至1波，而且要以40km/h行駛。最後便可以在直路全速駕駛，但因為距離不足而不要升至6波。

PERSONA 2罰 罪與罰

TEXT BY JOKER SAKURA KI



生產商：	ALUTS
售價：	6800日圓/限定版DELUX PACK 9800日圓
容量：	CD-ROM X 2
記憶：	3 BLOCK
發售日：	發售中
RPG/對應 DUAL SHOCK	



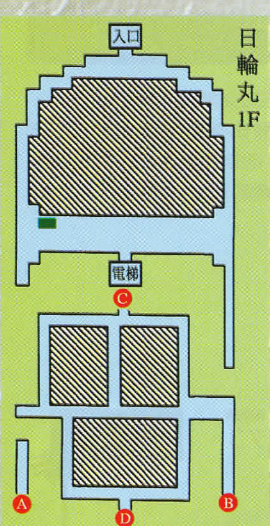
上回提要：得到SNEAK的情報幫助下，舞耶等人利用傳言找到了正在調查「新世塾」的圭和英理子，並且分別在理學研究所和珠閒留TV進行調查。得知龍藏利用神取和千鶴收集污穢(JOKER)，還在演講會上直接從人身上吸取污穢。由於世新塾向圭等人襲擊，克哉他們便懷疑是SNEAK所為。克哉為了查出真相，於是便單獨和SNEAK會面，並且知道SNEAK的真面目是署長。署長為了贖罪而告訴克哉有關新世塾的一切和計劃，可惜署長最後卻被組織的島津殺了。PAOFU盜聽須藤龍藏的電話，得知他約了雲豹在廢工場交易。當眾人趕到廢工場，雲豹卻被龍藏的軍隊追殺，PAOFU獨自追著雲豹，正當他要下手殺雲豹之時，卻被克哉以嵯峨之名叫停了。從圭的調查得知，PAOFU的原名是嵯峨熏，為了被雲豹殺害的女子淺井美樹復仇，便以PAOFU身份等待機會。在雲豹臨死之前告訴了眾人，龍藏他們將會乘日輪丸到海底遺跡中，把青龍的封印打開。

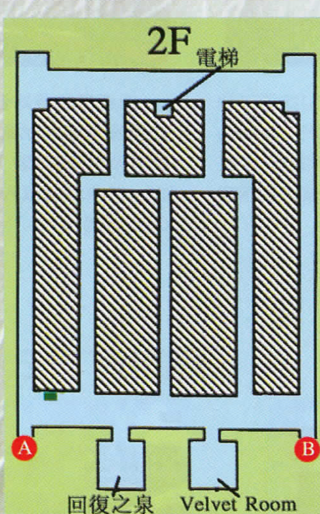
第十三章~激戰日輪丸~

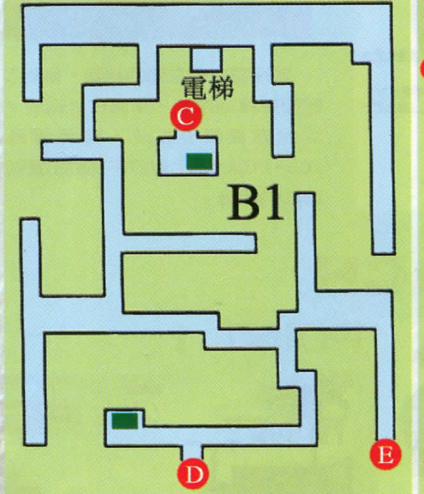


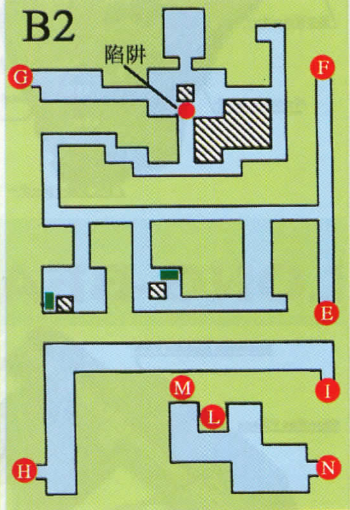


當舞耶她們到達了鳴海區的約港口(ヨットハーバー)，圭的管家松岡已經在此等候。他告訴舞耶日輪丸正在珠閒留灣對外10公厘停泊，船的外表和一般遊輪沒有分別，可是內部卻大有文章，於是眾人便乘圭的快艇到日輪丸。如果玩者是選擇圭的話，松岡會阻止圭參與行動，並說圭為了日後承繼南田家，決不應該幹這件事。但圭不想簡單地承繼祖業，因此有必要印證自己的力量。松岡唯有拜託舞耶她們照顧圭。就在眾人乘快艇出海之後，松岡像是向死去了的前管家山岡報告，自言自語說圭已經成長了。為了幫助少主日後的前途，他打電話吩咐人把南田這名字從這事件中消失。





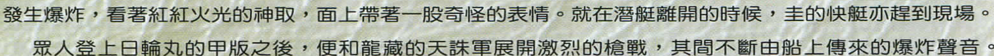






在日輪丸之上，千鶴走進潛水艇的格納地方和神取會面。神取向她打探「老人」他們的情況，因為快要完成開封的事情，所以「老人」顯得有點坐立不安。由於千鶴已經跟了神取一段相當長的時間，因此對於神取的能力是十分之了解。她問神取為何要被龍藏的差遣，還請他帶領所有人把「老人」趕出去。不過神取顯然對此事不太熱心，他反而對於「特異點」少年和舞耶等人才感到興趣。千鶴問他為何會有這樣的想法，他說可能自己還未曾玩夠。突然二人也聽到一聲巨響，連船身也感到震盪。神取知到是「特異點」達哉的所為，而且相信各人也會前來，因此便和千鶴二人乘潛艇出發。當神取的潛艇準備下水的時候，日輪丸的船身





發生爆炸，看著紅紅火光的神取，面上帶著一股奇怪的表情。就在潛艇離開的時候，圭的快艇亦趕到現場。

眾人登上日輪丸的甲版之後，便和龍藏的天誅軍展開激烈的槍戰，其間不斷由船上傳來的爆炸聲音。



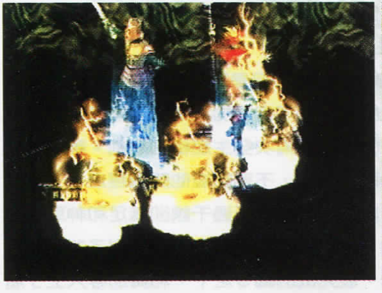


PAOFU稱讚達哉弄得場面相當壯觀，可是克哉對弟弟的激烈行動感到擔心。由於對方的天誅軍人數很多，眾人為了要比達哉快找到龍藏，PAOFU便提議利用另一條道前進，於是舞耶她們便由船頭的入口進入日輪丸之內。日輪丸之內的通道頗為煩複，因此筆者在地圖上加上了標記方便認路。當眾人走到2B的會議室之內，看來很像祭祠的地方。克哉看著從頭頂的光投影在地上而成的地圖，找到海底遺跡的位置在舞耶所站立的附近。不過看不見龍藏的蹤影，PAOFU便催促眾人盡快繼續前進。





經過了複雜的通道，舞耶她們到達了2F的直升機場。一架軍用的直升機降落在停機屏時，看到有四部二足型步行戰車X-1和兩名天誅軍，正在護送龍藏上直升機。忽然一條身影閃入，快速地解決了兩名天誅軍，身影的主人便是「特異點」少年。達哉向龍藏道：「須藤龍藏嗎？你相信的東西是騙人的，不要被操縱。」，「蠢材，這個無理想，被罪所污染的世界才是騙人的，因此要接受懲罰」龍藏反駁道。達哉說：「錯，要受罰的是我一個人」，這時克哉和PAOFU等人也趕到。龍藏對眾人說教一番，現今世界像他們的人太多了，還叫眾人站到他的一方，共同去創造一個無原罪和光輝的王道樂土。對於龍藏的說法眾人也很不滿，麗更叫他不要說笑，她不會應同老頭的妄想。達哉以刑警的身份告訴龍藏犯了內亂罪，可以被判死刑和無期監禁。龍藏見不能改變他們，轉身登上直升機。當達哉想衝前之際，四部X-1同時舉刀相拒達哉前進。



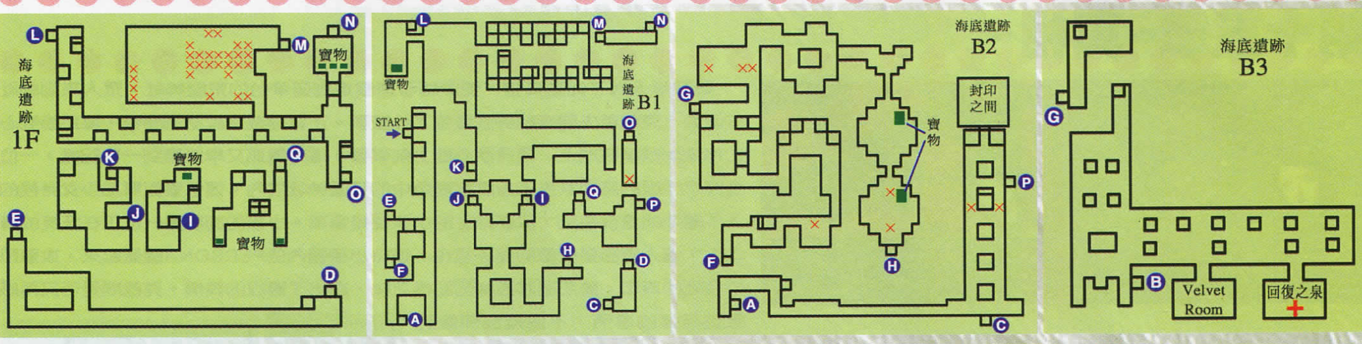


達哉叫舞耶五人對付三部X-1，他個應付一部。這次要應付三部X-1，比較在廢工場多出二部，因此會較為吃力。不過玩者吸收過上次的經驗後，只要善用電擊屬性的合體魔法，攻擊時三隻和一隻沒有太大分別，但回復方面需要有兩個人負責。另外，也要留意當同伴中了敵人的魔封刀，便要再編戰鬥程序。戰鬥完了後，擔心弟弟的克哉慰問達哉，舞耶也走到達哉的面前。不過達哉卻露出憤怒的面孔，問舞耶為什麼要前來，舞耶一時也不知如何回答。「身體的痛苦可以忍受，但是・・・！」說完之後達哉便一個人離開了。麗說首次看到憤怒的達哉，身為哥哥的克哉連忙向舞耶道歉。



被龍藏逃了後，PAOFU便建議在船上找工具到海底遺跡去。終於在日輪丸的B1找到潛水艇的格納庫，幸運地還有一艘在空置中。這時船身又再傳來爆炸的聲響，看來龍藏的船已經支持不住。這個從一架外型好像X-1的機械人傳來達哉的聲音，原來他早已乘著那部可潛水的X-2之內。克哉勸他不要乘坐那危險的機器時，達哉已經跳到海裏。「蠢材！不要呆著說話！趕快進來！」PAOFU催促克哉逃走。眼見四週也開始塌下的克哉，也趕快到潛水艇內出發。

第十四~海底遺跡的封印~







利用日輪丸上的潛水艇，終於找到了埋藏「青龍封印」的海底遺跡。在眾人找到遺跡的入口時，發現了達哉乘坐過的空置X-2，還有一艘被破壞的潛水艇，PAOFU說相信是達哉這小子所為。不過克哉顯然很擔心他，於是眾人便趕快走進遺跡之內。遺跡的範圍十分之大，而且很多地方也設下了陷阱，其中1F有一個廣闊的房間，玩者只有一條路可以通過，其他的地方也會掉下陷阱。由於每次要走頗遠的路才可以回到那房間重試，因此玩者要多留意自己的位置。另外遺跡之內會有VELVET ROOM和回復之泉，經過漫長的戰鬥後可以整頓一下軍容，轉換一些LEVEL較高的PERSONA。不過要記得起碼要有兩隻懂電擊魔法的PERSONA，組合出電擊系的合體魔法。因為天誅軍和二足型步行戰車也害怕電擊系魔法。



舞耶等人經過了重重困難之後，找到了遺跡的目的地「封印之間」。達哉仍是一馬當先進入封印之間，把誅天軍解決後，舞耶等人也到達了。可是神取剛剛完成解封的儀式，他把背後那塊把龍的活動制御的大石破壞，封印就此被解開了。神取還告訴眾人，世界中和這一樣的十一塊封印之石，早已被他們解開了。千鶴補充龍是地上流動著的巨大能量，之後只要把所有的「污穢」釋放出來引龍的移動，這世界將會出現前所未有的破壞。現在御前和龍藏現正前往TORIHUNE太空船之上，舞耶等人可說是輸定了。雖然舞耶等人急著追趕龍藏，但眼前的大戰必定不能避免。圭問神取為何仍如此執迷不誤，他不想再看到神耶失落的樣子。但神取並不想被圭同情，還解釋光和影也有屬於自己的角色，因此他始終也是這樣。圭聽到這裡便決定再次把他打倒，還把千鶴交給達哉應付。



這時遊戲出現兩種情況。第一種情況，如果玩者之前是選擇圭作為同伴的話，這一戰的敵人便是神取鷹久和四部X-2。玩者要首要目標是先把部X-2破壞，雖然它比較先前的X-1強勁，不過弱點和X-1相同，只要不斷地施展電擊合體魔法，很快便可以把它們消滅，不過仍要留意它的魔封刀。真正難應付的敵人是神取，由於利用魔法向它攻擊並不奏效，因此玩者要在物理攻擊方面著手。因為神取的魔法攻擊非常利害的關係，所以這場戰鬥一定要有兩個人同時負責回復的工作，否則很快會被全滅。第二種情況，如果玩者的同伴是英理子的時候，這場戰鬥的對手便是望龍千鶴。由於這次的千鶴並非珠間留TV中的假人，因此沒有這麼容易對付。她會利用分身術變出四位假身，包括真身會有一共五位千鶴攻擊玩者，而且四位分身也可以把所有魔法反射，幸好真身不是如此。利用這個特性，玩者只要使用自身無效屬性的全體魔法，便可以把真身找出來，並且再集中攻擊她。當她的真身受到一定程度的攻擊之後，她的四位假身亦會消失。





戰鬥結束之後，強敵神取和千鶴也被打敗，可是遺跡即將倒塌，四周也感到有震盪跡象。神取說要擺脫命運的安排是不容易的，問各人能否改變命運時，達哉便說他是為改變命運而來的，不能再次發生那樣的悲劇。神取叫眾人立即離開這裡，雖然圭等人叫神取一起逃，不過卻被他開槍趕走。千鶴留在神取身旁不打算離開，神取為連累她而道歉，不過千鶴卻滿足和神取死在一起。遺跡倒塌的情況越來越嚴重，當眾人走到出口時，已經到了非逃不可的時候。這時還在拖拖拉拉的達哉，被克哉的喝令之下，和舞耶等人上了潛水艇。當潛水艇全速開動之後，遺跡的四周也開始塌下，眾人總算在最後的關頭逃出生天。



回到約港口的時候，一直擔心著弟弟的克哉，終於忍不著叫達哉停下來，問他究竟有什麼事情隱瞞著他，能否和他好好說清楚，達哉卻用冷漠的語氣說不要和他再有什麼的關連。聽到這裡的PAOFU再也忍不住口，燃點了一根煙後告訴達哉，他的哥哥為了他，把低微的薪水也儲起來。克哉聽到PAOFU這樣說後尷尬地問為什麼會知道，麗解釋PAOFU為了報復克哉上次調查他的過去，因此請圭調查克哉而知道。PAOFU繼續教訓達哉，說舞耶為了和他再次見面，不惜親自燒毀那校章，甘願為他冒生命危險，問他是否這樣仍要繼續一個人去冒險。聽到PAOFU的一番說話後也忍不住，轉身和克哉說他不是他的弟弟。克哉聽後十分激動，認為無論發生什麼事情，他也是克哉的弟弟，麗唯有勸克哉冷靜。達哉叫眾人如果想知道真相，便跟他到荒屋神社(アラヤ神社)，他便會解釋一切。

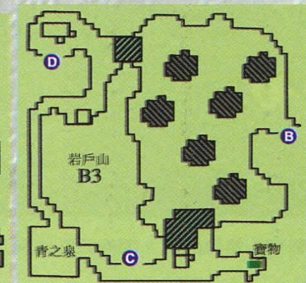
第十五章~真相~

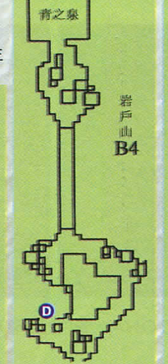


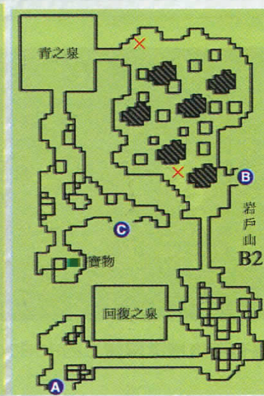


舞取等人為了知道真相，便跟隨著達哉走到蓮華台的荒屋神社。眾人來到神社的面前，克哉首先問達哉到底發生了什麼事。正當達哉想說話的時候，舞耶感到心口痛楚而跌跪在地上，麗見狀立即上前察看。這時舞耶又早感應到一些記憶，一位身穿水手服的高中女生正身處在燃燒中的荒屋神社之內。這位看似舞耶少女時候的人不繼地叫達哉快逃，伏在地上的小孩便是達哉。小孩的面前是一位正在狂笑的青年人，這人應該是龍藏的兒子龍也。這時小孩體內的PERSONA醒覺起來，攻擊那位發狂的青年。舞耶記起這樣的記憶之後，露出了驚訝的表情。克哉問是否又再感應到奇怪的事情，不過達哉卻像明白發生什麼事，還說舞耶體內也有「那一邊」的記憶。麗問舞耶看到什麼，舞耶把她看到的告訴了眾人。他們也很驚訝舞耶所看見事，克哉更說沒有可能，這所神社從來沒有發生過火警的，以前他經常帶著年幼的達哉來玩的。達哉解釋這些是「這個世界」的事，PAOFU不明他所講的，達哉叫眾人跟他到岩戶山去。





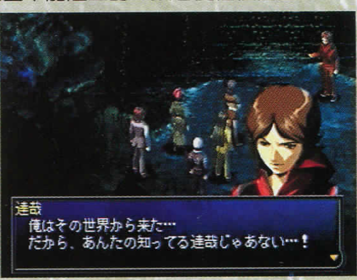




眾人跟著達哉到了荒屋神社背後的岩戶山，達哉解釋這裡是一個可以把潛藏在人心底內的記憶反映出來的地方，即使是不想記起的記憶。聽罷他的說話後，舞耶等人便繼續前進。來到B1的第一個鏡之泉，出現在眾人眼前的景象，是圭和英理子等人在聖艾露美學園畢業的情況。由於圭要到英國留學，麻希便說距離很遠，但圭回答雖然不能見面，但他們之間的距離是不變的。這時圭的管家松岡駕車前來接圭回去，在臨別之前麻希提議大家一起承諾，當眾人也實現夢想之後，眾人要再次相聚。圭和英理子等人也答應後，圭也乘著豪華汽車離去。圭和他們看過這影像之後，便想起了自己因為現在仍未明白成為「日本一」的意思，而且由於身旁不同的時物影響之下，漸漸地把這夢想忘記。但從現在開始不同了，無論去到那裡，圭也會貫徹自己正確的道路。達哉再給眾人解釋這些便是泉之力，是完全不能阻止的，跟著便繼續前進。

到了B1的第二個鏡之泉，出現了另一個景象。在七姊妹學園之內，達哉、莉莎和榮吉三人，剛巧遇上莉莎和榮吉吵架的場面，並且還互相改花名。就在這個時候，舞耶和雪野在三人面前出現。現實中的達哉向眾人解釋，由於當時三人被可以實現理想的JOKER咀咒，因此成為了JOKER的目標。當他們查探和JOKER有關的校長時，剛好遇上採訪中的舞耶她們，這樣舞耶便加入他們一起追查JOKER。說到這時，克哉不明白地問，舞耶和麗是因為採訪那個「殺人的JOKER」，後來看到校長被殺才會被捲入事件之中，為什麼和那影像不同。達哉解釋他們看到的影像是「那一邊」世界的記憶，和這個世界的不同。眾人聽後也十分驚訝，達哉繼續說自己是從「那一邊」的世界而來，因此和他們認識的達哉不同，他是借用這一邊世界自己的身體，內裏卻是「那一邊」的我。眾人聽後也感到大惑不解，這時達哉又繼續前進。









當眾人進入了B2的第三個鏡之泉，看到在空之科學館遇上須藤龍也的情景。達哉說當時和他們對敵的JOKER，是稱為仮面黨的首領。影像出現的龍也是組織的幹部。仮面黨從人們那裡收集稱為「IDEAL ENERGY」的夢想之心，宣揚人類的進化和滅亡的學說，為了實現被稱為「瑪爾亞的予言」(マイヤの託宣)。這些也是從須藤、吉榮和佐佐木銀次等仮面黨的幹部得知。眾人再問達哉，舞耶所有那些奇怪的感應，是否全部也是另一個世界的記憶？她和龍也是否也是從達哉的世界而來？達哉解釋龍也純粹是這世界的人，只是「那傢伙」告訴了他「那一邊」的存在，他只是被利用的。麗問舞耶是否也不是「那一邊」的人，那為什麼只有舞耶有「那一邊」的記憶？面對著這個令人不明白的問題，達哉只用「有其他理由」想把他們的問題帶過，還希望舞耶她們只知道這裡為止，否則便不能返回頭的。眾人當然不想就此便算，舞耶也不希望達哉一個人受苦，達哉感到十分無奈並且繼續前進。

來到了B3的第四個鏡之泉，淳在舞耶的懷中漸漸地醒過來，達哉、莉莎和榮吉他們十分高興。達哉拿了一個打火機出來，原來是淳以前送給他的。淳也從懷中拿了達哉送給他的手錶，在「那一天」已經停了的手錶，現在又再動起來。淳記起了和達哉的約定，二人要一起保護舞耶姐姐。舞耶把那朵藍色的花交給淳後，淳為了自己做錯的事而向舞耶她們道歉。就在這個時候，眾人也感到很不妥，就好像被PERSONA壓迫著一樣。有一位神秘的男人出現在他們面前，並且恥笑仮面黨的首領也會被敵人的感情影響。現實中的達哉再次向眾人解釋著，「那一邊」的JOKER其實是他的好友淳，因為被偽造的記憶所操縱成為JOKER。除了淳之外，達哉、榮吉、莉莎和舞耶他們，因為10年前仮面黨的須藤龍也放的那場火，變得距離越來越遠。原本的舞耶教導他們要有夢想，無論去到那裡五人也要在一起，之後因為舞耶家裏的事情而要離開他們。因為不能接受這事實的達哉等人，把舞耶鎖在神社之內，卻剛巧遇上龍也放火。由於眾人也以為舞耶已經死了，他們感到是自己害死她而恐懼，因此把那時的記憶潛藏在無意識之底，並且漸漸地忘掉。之後淳由於這歪曲了的記憶而被「那傢伙」操縱，幫助「那傢伙」把世界毀滅。





眾人聽了達哉的說話後，覺得他所說的事情和他們與新世塾的戰鬥很相似。克哉問操縱著淳的「那傢伙」是誰？「表面上是淳的父親，但內裏完全不同，存在混沌的娜魯拉度何狄布(ニャルラトホテプ)」。「那傢伙」和菲利文是相對存在的，潛藏在人們心底之內，玩弄命運的巨大之影。「那傢伙」的目的是為了令到這世界和「那一邊」發生相同的事，因而利用新世塾。PAOFU問達哉的世界到底發生了什麼事情，達哉叫眾人繼續前進。為了要更接近真相，舞耶等人便跟著達哉前去。

終於到達了B4的鏡之泉，一切的真相便在裡面。從鏡之泉反映出來的，是菲利文的意識與無意識之間。達哉、舞耶、莉莎、淳和榮吉也在一起，「那傢伙」和菲利文也同時出現。原來菲利文是知道「那傢伙」假扮淳的父親的，目的是為了觀察人類。菲利文和「那傢伙」源於人們的內心，是普遍無意識的化身，兩個是表裏一體存在的。菲利文負責引導擁有強大意志的人，「那傢伙」是負責摧毀擁有軟弱意志的人。為了觀察擁有矛盾之心的人可否進化成為完全之物，全部事情也是由他們二人製造出來的，不過「那傢伙」說他的目的不只於此。就在這時舞





耶背後出現了「那傢伙」的手下岡村真夜，她手持著長槍向舞耶的心房刺去。舞耶倒地之後眾人便上前察看她的傷勢，榮吉叫莉莎趕快用魔法回復她的傷口，可是無論她們如何施法也沒法止血。莉莎問菲利文為何這樣時，「那傢伙」已經親自解釋。在以前基督被這支槍刺傷之後，祂的身體便不停地流血。「那傢伙」利用人間流傳了二千年的伝說變成事實的效果。奄奄一息的舞耶叫眾人把她忘記，但眾人當然不願把這位曾經教導他們追尋夢想的舞耶忘記。「那傢伙」卻在恥笑舞耶最後死在同名的人手上便是她的夢想(舞耶和真夜的日文發音也是MAYA(マーヤ))





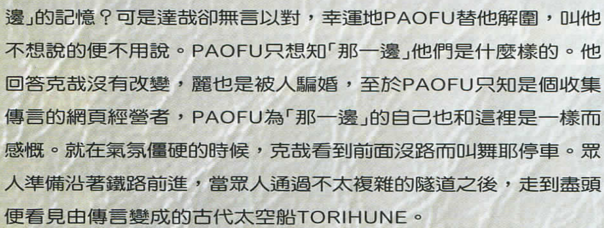
達哉問舞耶記不記起這一幕，舞耶驚覺後跌坐在地上。克哉問之後變成如何，達哉解釋由於舞耶被同名的女子真夜殺死，這樣便應驗了瑪爾亞之預言令到世界滅亡。因為和「那傢伙」戰鬥的是普遍無意識的世界，所以只要有強大的意念，便可以現實化。因此菲利文便利用了這特性，把達哉他們從十年前相遇的那天開始RESET，把事實和記憶交換，因而創造了另一個新的世界。不過由於「那一邊」世界的同伴是用記憶去換取事實的，因而要五人把所有記憶忘掉後，這個法則才可以成立。只要五人也把所有記憶也回復的話，這個世界便會因為兩個世界出現扭曲而全消失掉。就是因為這個原因，所以達哉並不希望舞耶插手這件事。眾人聽了真相之後，顯然是不能接受現實。麗和克哉也說達哉在說謊，當達哉為自己沒有說謊而辯護的時候，舞耶流著兩行淚水走到他的面前。這時遊戲會出現兩個選項，如果選擇「蠢材…！ 這樣只會變成傷害…」(バカッ…！ そんなに傷だらけになって…)，舞耶便會給達哉兩記耳光打醒他。如果選擇「夠了…已經…夠了…」(いいの…もう…いいの…)，舞耶便會抱著達哉留下他。不過無論選擇那一項，圭或英理子也是時候離隊，讓出一個空位給達哉加入。

第十六章~古代宇宙船~

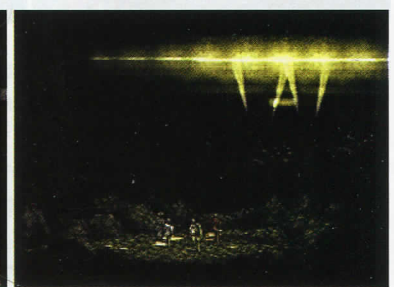


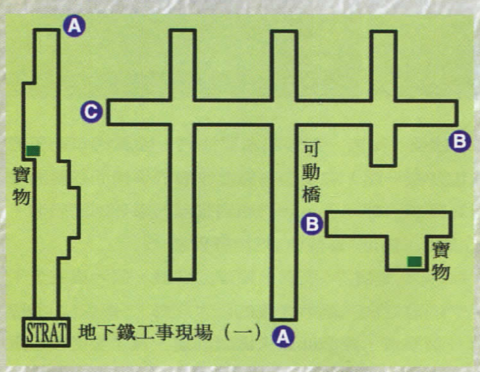


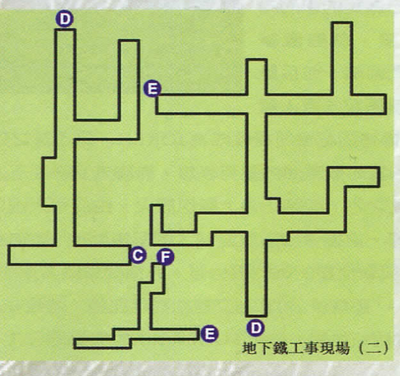
當眾人離開岩戶山之後，各人也察覺已經浪費了很多的時候，要趕快去阻止龍藏的行動。根據街上的傳言，那艘古代太空船現正在地下鐵工事現場那裡，於是舞耶等人便趕住鳴海區。他們上了一輛沒人的地下鐵，舞耶便坐在車頭的位置駕駛，克哉在她旁邊協助，PAOFU和達哉坐著車內的坐位上。麗找到新世塾作運輸之用的食物，看到無言對望的達哉和PAOFU，麗便拿了罐咖啡給達哉，可是達哉卻不想要。麗問達哉為何只有他一個想起「那一邊」的記憶？可是達哉卻無言以對，幸運地PAOFU替他解圍，叫他不想說的便不用說。PAOFU只想知「那一邊」他們是什麼樣的。他回答克哉沒有改變，麗也是被人騙婚，至於PAOFU只知是個收集傳言的網頁經營者，PAOFU為「那一邊」的自己也和這裡是一樣而感慨。就在氣氛僵硬的時候，克哉看到前面沒路而叫舞耶停車。眾人準備沿著鐵路前進，當眾人通過不太複雜的隧道之後，走到盡頭便看見由傳言變成的古代太空船TORIHUNE。

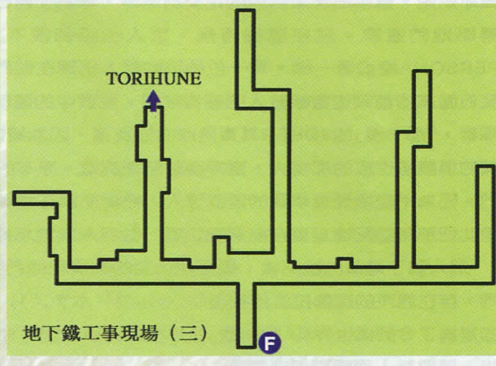








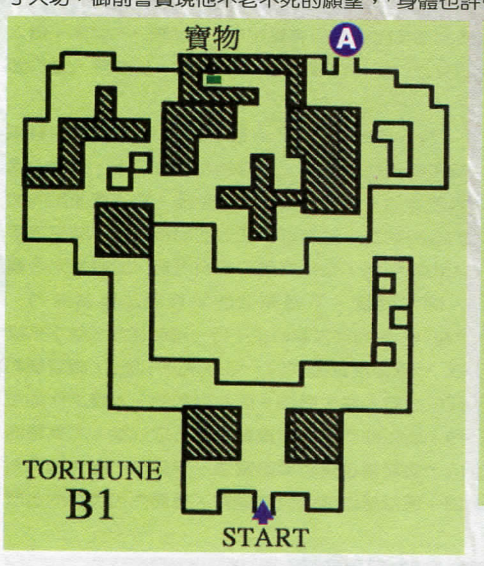


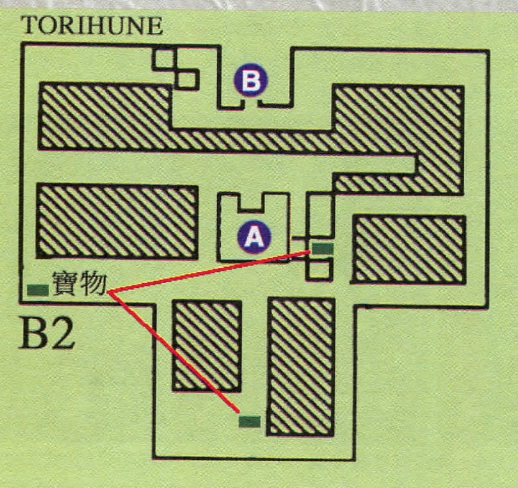


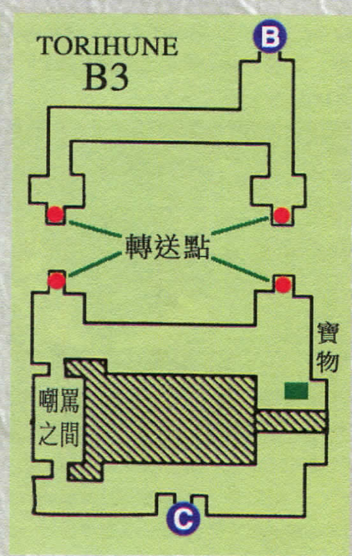


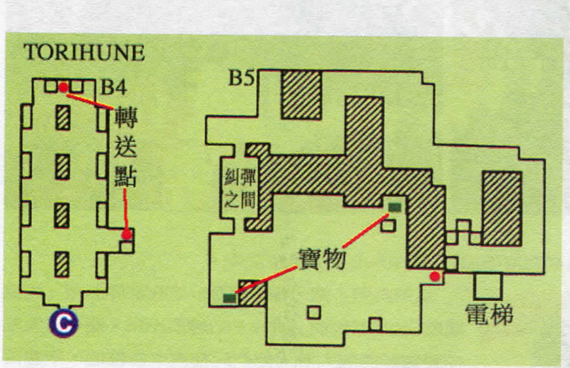
鏡頭一轉到了TORIHUNE內的控制室，龍藏正在向全體的天誅軍作出演講。由於心存御前的心，因此傳說中的TORIHUNE便能夠實現。現在剩下要做的事，只有把女媧(JOKER)釋放出來，現世中的十二條龍便會把所有的污穢一掃而空。新世塾的人群似乎已經被龍藏荒謬的言論吸引著，更一齊大聲高呼起來。龍藏繼續發表他的謬論，說現在人類的歷史中有太多的宗教、民族、欲望和價值觀。這些便是人類的歷史，是「罪」的歷史。現在是時候要清算這些東西了，這便是「罰」。新的未來會由新世塾所創

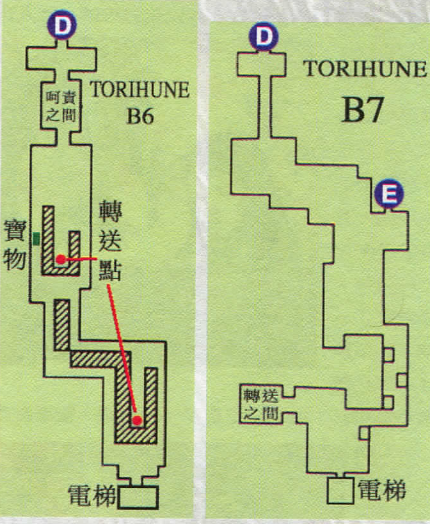
造和帶領，建設一個無原罪的世界。不過在群情洶湧的新世塾當中，似乎有一個人對龍藏的言論有意見，這個便是管原陸將，還說他們是異常者。不過他的特別見解已經被龍藏聽到，龍藏叫他負責駕駛TORIHUNE，他要和御前登上「咢之間」。龍藏在臨走之時和管原說，雖然他身患重病，但由於立了大功，御前會實現他不老不死的願望，「身體也許會有一些改變」龍藏留下這話便離開。













TORIHUNE
B8
E
控制室
電梯





舞耶眾人到達TORIHUNE的門外，PAOFU看到十分驚訝。達哉為眾人解釋，在「那一邊」出現和這一樣的太空船稱為SYBARBER，在船內最好不要想壞的事情，因為它會把事情實現。由於這是因為人們的恐懼、不安和期待，所以利用傳言去造成的東西，也就是無意識之世界的實體，因此和菲利文的地方一樣，可以把事情實現。麗聽來好像很放心，說只要想一些好的事情便沒有問題。但達哉叫眾人最好什麼也不要想，不要忘記這是「那傢伙」的地方，跟著眾人便進入太空船之內。進入去不久的眾人，已經出現不得了的事情，四周也變得十分之熱，他們像是熱鍋上的蟻一樣亂跳，最大的問題是門不能開。PAOFU問是否麗在亂想，但麗卻否認是她，原來因為達哉想起「那一邊」相同的事而變成這樣。克哉問當時他們如何渡過的，達哉想起了那時舞耶一邊說著開門的話，一邊帶在大家衝前，於是眾人便照版煮碗做一次。

當眾人到了B3「嘲罵之間」，麗被房間內的情景嚇得跌了在地上，一大班的天誅軍躺在血泊之中。眾人也在猜想是否「那傢伙」的所為，為什麼把自己的手下殺了。達哉猜想「那傢伙」為了毀滅証，要把所有知道它存在的人殺掉。到了B5的「糾彈之間」後，麗因為很累而不能再行。麗和克哉問為什麼這裡沒有回復之泉和VELVET ROOM，這時達哉告訴眾人出現了。由於麗和克哉在想，所以他們的想法實現了。克哉問為什麼「那傢伙」會造出方便他們的事，



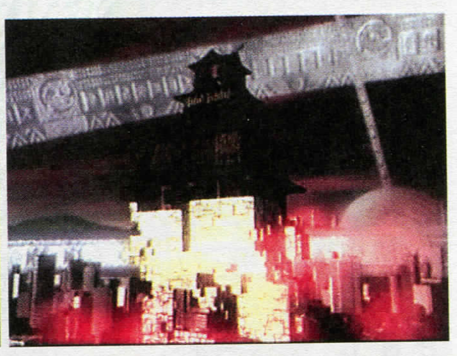


達哉知道它為了和他們遊戲。PAOFU說不要管它想如何，反正可以利用便是。於是四人便分別進入那兩間房內，留下了舞耶和達哉二人。達哉走到牆邊坐下，舞耶也坐在他的身邊。達哉和舞耶相坐而無言，當達哉站起來的時候，舞耶終於開口和他說話。達哉因為自己犯下的罪而內疚，所以忽然略有所思。突然從回復之間和VELVET ROOM中，走出了金屬型態的榮吉、莉莎和淳。達哉知道三人是因他一時的思念而造出來的，並且叫舞耶後退。當達哉揮刀向金屬淳斬下時，發覺無法傷害它。「達哉…我們一起守護舞耶的承諾是謊話嗎？」達哉聽到這番話時顯得有點困惑，「好吧…不要再一個人痛苦了」金屬淳說完後便和達哉他們一起消失。這時候麗她們也從房間回來，問為何不見了達哉。舞耶托盤後眾人感到達哉會有危險，於是眾人便立即去找達哉。



眾人在B6找到了「呵責之間」，在房間入面看來和荒屋神社差不多。達哉躺在祭台之上，三位金屬人圍著他。淳叫達哉不要再受苦，跟著便舉劍向他的心房刺去，達哉單手把淳的劍接著。這時克哉等人也趕到來，克哉看到弟弟有危險，於是便向金屬人開了幾槍。不過克哉的子彈無法傷害他們，PAOFU說物理攻擊似乎不行。達哉從祭台跳下來後說：「我會接受懲罰的，可是現時不能」，跟著便和三位金屬人發生戰鬥。因為面前的三人是前作的主角，所以他們的魔法攻擊力十分之強勁，尤其是他們的黑暗魔法，隨時隨地也可以把玩者全滅。因此玩者要準備一些擁有魔法無視和反射的PERSONA，最起碼也要防黑暗魔法。另外戰鬥前克哉也為各位示範過了，物理屬性的攻擊會完全不奏效。好不容易才把三位金屬人擊倒，克哉為弟弟包紮傷口，達哉尷尬地向克哉道謝，在體內這世界的達哉也能感受到。他聽到達哉這樣說後，便走到一旁擦眼淚，看到這兩兄弟的感情，眾人也十分感動。





為了要破壞龍藏的計劃，舞耶等人便加快步伐。不過如果裝備和道具不足的話，可以到B7的「轉送之間」。那裡有一台可以直接出到荒屋神社的轉送器，玩者可以利用來補充足夠的物品。眾人終於來到了太空船的控制室，不過在裡面等待舞耶她們的並不是千軍萬馬，換來卻是屍橫遍野的場面。克哉第一時間上前查看，發現有一位天誅軍還未死去，他告訴克哉他們，是管原陸將變了一頭怪物，並且四處殺害同伴。這時候在眾人的背後傳來了一些古怪的嘶叫，眼前出現了頭恐怖的怪物，相信是那士兵所說的管原陸將。忽然四周發生了一件比看到管原更震撼百倍的事，以珠閒留市華蓮台為中心，從地面出現了一座古城，跟著整個珠閒留市被TORIHUNE載上半空之中。



達哉向眾人道，相信龍藏一定在那座城裡，而且龍藏只欠把「污穢」(JOKER)釋放出來，便可以完成他毀滅世界的大計。他們現在還未曾輸的，不過首先要把管原那醜陋的怪物打倒。管原這隻怪物的攻擊並不恐怖，麻煩的是它擁有超多的HP和可怕的回復。玩者千萬不要用物理屬性攻擊它，這只會助它回復HP。要使用火炎屬性的合體魔法攻擊它，才能追過它的回復速度。由於它的攻擊力不強，因此只要有一個人負責回復工作便可。把它打倒之後，因為管原擁有不死之身，所以眾人也沒法殺掉它。於是達哉便把它打下太空船之底，作為它永遠居住的地獄。舞耶她們在控制室四處搜索，可是仍找不能令太空船下降的辦法。克哉同意達哉之前的說話，他們現在還未曾輸，只要把龍藏和御前打敗便可，於是克哉等人利用轉送器離開了太空船。

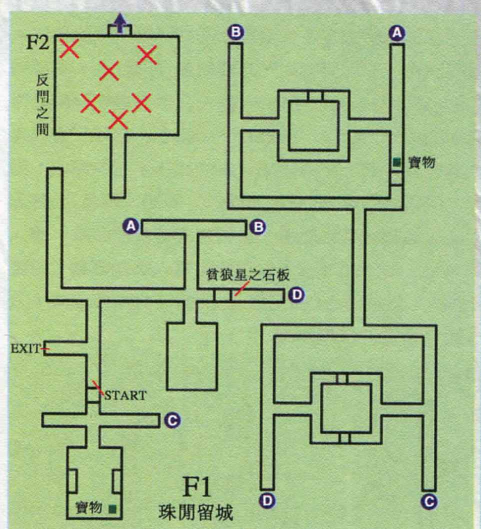
第十七章~世界崩壞~

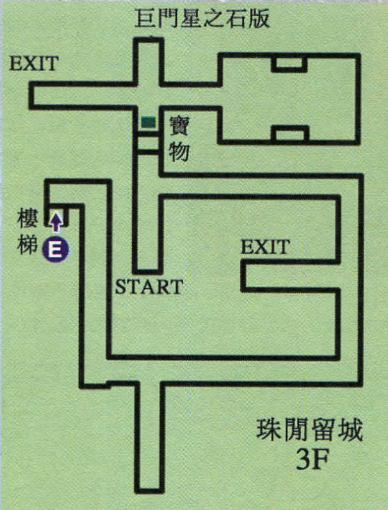


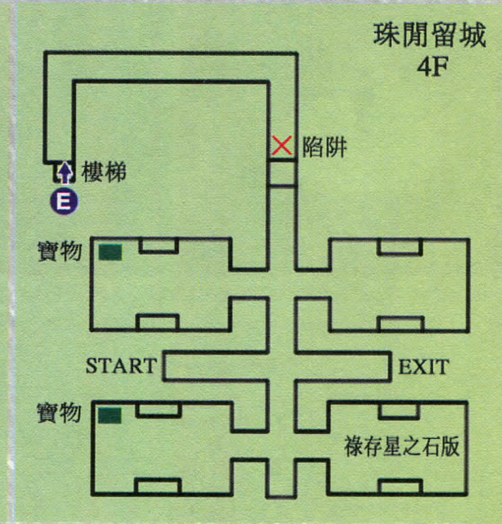


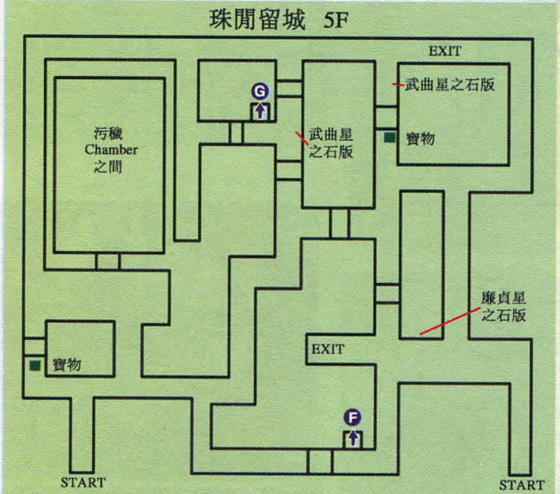
當眾人來到珠閒留城之後，便看到女媧和伏羲之像。地下還有好像北斗七星的轉移點，這些是到達各層的重要橋樑。在女媧和伏羲像之間的轉移點，是到達2F的「反門之間」。要通過這扇門的話，便要在城內各層找尋不同的石板，並且記下密碼，在門前輸入「ソンジョウオウ」便可以進入。在房間之內會有很多的陷阱，只有一條路才不會跌下去。玩者只要看到地板上大星，跟著北斗七星的路線行，便可以安全到達房內的轉移點，到達8F的弩之間，找龍藏和御前決一勝負。在弩之間內龍藏又幹出了令

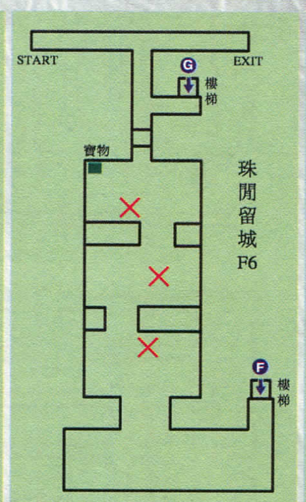
人髮指的行為，看到他手上的兇器，相信地上的人也是被他所殺。克哉等人看見他後的行為後，各人也覺得他已經瘋了。龍藏卻認為這世界才是瘋了，因為世上的人也是有罪的，所以便要接受懲罰。不滿他謬論的克哉和PAOFU與他口角，龍藏不理他們的指責，並且對那御前說要完成最後的工作。

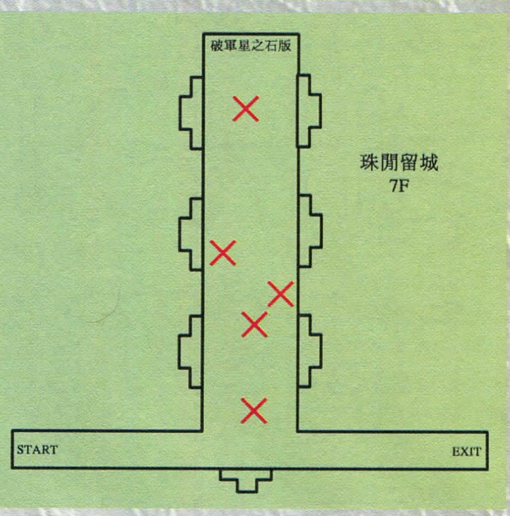


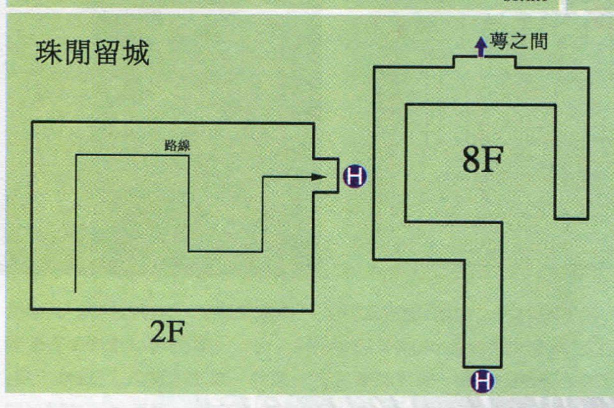














他說完了那些話之後，珠留間城的上空出現了曼陀羅的結界，那些被龍藏收集的污穢（JOKER）全部被釋放出來。大地上立即產生反應，被神取他們解開了的龍，在世界各地甦醒過來。由於龍最討厭污穢，因此便兇猛地向著TORIHUNE上空的罪撲去，因而令到產生極大的能量把大地破壞。看到這世界崩壞在即的龍藏，看來十分滿意地狂笑起來。突然龍藏感到有些不妥，原來御前要獎勵一下龍藏，把它變成和管原一樣的怪物。看到龍藏自作自受的下場，眾人決定送它上極樂之路。要把這個怪物龍藏打倒，最重要的是不能使用物理攻擊，另外由於它所施展的魔法是以黑暗屬性為主，玩者只要留意在這些特性去選擇PERSONA作戰，要戰勝它一點也不難。另外，因為它的攻擊力並非太強，因此回復的工作只要一人負責便可。

雖然眾人把龍藏打敗之後，可是天空上的龍和女媧仍未消失，如果再這樣下去的話，後果便會不堪設想。PAOFU叫達哉把罪魁禍首的御前幹掉時，地上被龍藏殺了的屍體，突然被御前吸收了，並且化身成為一隻巨型的四足怪物。眾人為了阻止繼續被破壞的世界，便向那御前發出最後的一擊。玩者一定要留意它的物理和魔法攻擊也頗強勁，因此玩者要有兩個人去負責回復的工作。至於攻擊方面，要盡量利用神聖魔法，這樣會比較有效。幾經辛苦終於把那御前打倒，它化作一度紅光之後，便由珠閒留城的頂部射出，並且不繼地擴散。只看到那些女媧和龍消失了，甚至乎是TORIHONE這首古代大空船也是，只要是由言靈創造出來的東西也開始消失於大氣之中。



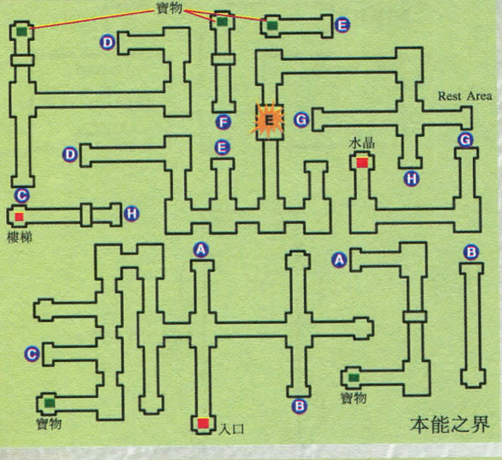


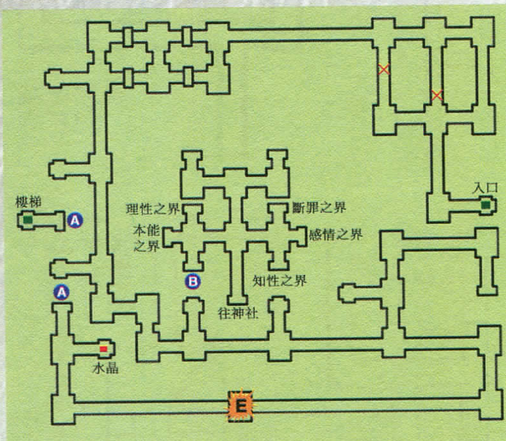
第十八章~元兇~

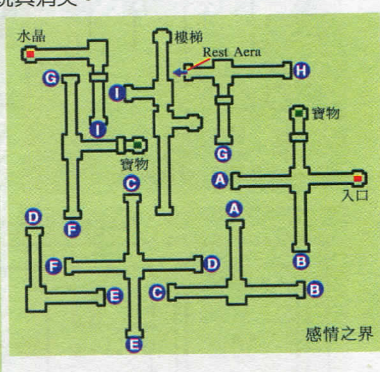


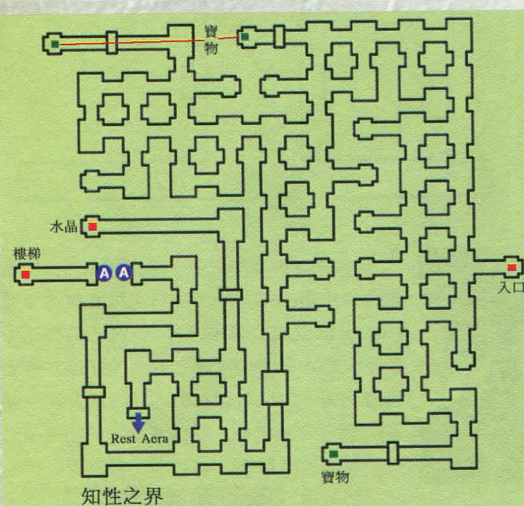


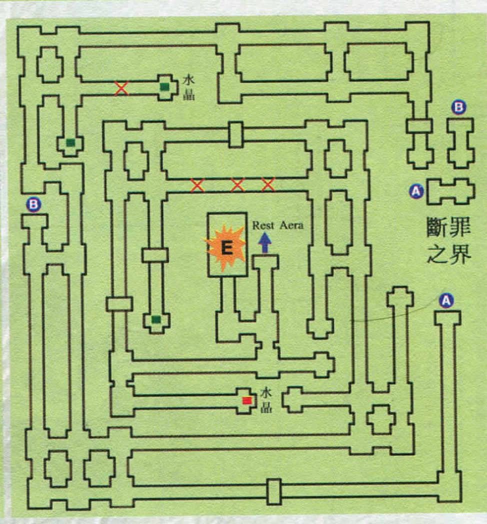
在太空船消失的同時，舞耶等人被送到了一個奇怪的空間之內。正當眾人大惑不解之際，一團白光帶出了一位身穿七姊妹學園校服的達哉。原來他便是娜魯拉度可狄布，亦即是達哉一直提著的「那傢伙」。舞耶她們身處的地方便是它的世界「普遍的無意識領域」。在眾人還在驚訝的時侯，達哉已經首當其衝向它一刀斬下，但被它一手接著。它除了變成達哉的模樣之外，還一邊自我介紹，一邊變成眾人的樣子。它是源自人的內心產生的混沌之神，從人們內心的「三毒」(憤怒、無知、執著)而得到力量，亦即是人們心底潛藏著的陰影部份。當它變回達哉的時候，眾人眼前出現了被捉了的榮吉，莉莎和淳三人。它要和眾人玩個遊戲，只要舞耶她們在這空間中能夠克服心中的影子，它便會把一件玩具(人質)交還。如果舞耶她們不能克服的話，玩具內心「那一邊」的記載便會恢復過來，只要三人也恢復記憶的話，「那一邊」和「這一邊」世界也會被毀滅。它說罷那些諷刺和譏諷的說話後，便帶著三件玩具消失。













眾人身處稱為「莫娜多曼陀羅」(モナドマンダラ)的普遍無意識空間，一共會有六個不同的界。包括「理性之界」、「本能之界」、「裁判之界」、「知性之界」、「感情之界」和「斷罪之界」。其中每個界也有一度門可以通到REST AREA，那裡有回復之泉和VELVET ROOM，也有一度門可以直接出去珠閒留市。不過要在每一個界中觸摸水晶後，才能使用那度門。另外，玩者只要找到連接每一個界的階梯，便可以進入下一個界。當眾人進入了「理性之間」之後，便出現了克哉高中時候的情景，他正在和淳的父親橿原先生相談進路的問題。克哉要進入國立的法律系，目標要成為刑警。橿原先生知道以他的成積到那裡也可以，可是不明白為何會放棄他當造餅師的夢想。因此問他是否因為他父親的原故，但克哉說和橿原先生沒關係便離開教員室。影像消失之後回到「理性之間」。影子克哉說他很後悔為作出的決定，對家人的愛也只是因為責任，長期飾演乖乖的長子很疲倦。克哉對影子的說話，似乎有些迷惑的反應。影子繼續進擊，說克哉正迷戀舞耶，眾人聽了也很驚訝。影子叫克哉不要偽善了，要爭取想要的東西，這人不可以讓給弟弟。克哉好像被迷惑了一樣，取出手槍指著達哉，眾人也叫他趕快醒來。此時的舞耶說相信克哉不會開槍(信じるわ…克哉さん…)，克哉便反手開槍擊中影子。如果玩者選另一個答案，榮吉便會恢復「那一邊」的記憶。克哉對影子說他否定了他們兄弟之間的關係，是一個重大的錯誤，而影子克哉失敗後便消失了。達哉聽到克哉所說的話，從心底裏感動了出來。

眾人繼續前進，到了第二界的「本能之間」，看到麗和舞耶在酒吧喝酒。在談論舞耶對達哉的思念時，麗慨嘆自己什麼也不及舞耶。對於自己的工作和感情也十分不滿，甚至自己也不能了解自己，找不到自己的立場，對舞耶只有羨慕的份。不過舞耶聽著麗沉悶的囉嗦，不知不覺睡著了。影子麗在眾人面前，用言語攻擊麗。說她除了一無事處之外，連那女人(舞耶)也覺得她麻煩。麗聽到後十分之憤怒，但影子並不會放過麗，問她





找到自己的立場沒有，並且要舞耶代她答。舞耶說這不是由她所答(私が答える事じゃないわ…)，麗聽後感到很開心，因為自己的事，一定要由自己所創的。影子看它又再失敗，只好快快消失。當眾人找到「裁判之間」時，看到榮吉的房間之內。在達哉上前救他之際，影子克哉和麗出現阻止，眾人便首先收拾他們。影子克哉和麗所用的PERSONA與真實克哉和麗的最高專用PERSONA一樣。就連弱點也相同。影子克哉害怕水和冰結系魔法，影子麗害怕地變系魔法。把二人打倒後，由於榮吉仍然暈倒，菲利文便幫達哉送他回現世。眾人繼續上路。





來到了「知性之間」後，眾人看到PAOFU的PERSONA奧狄西斯，把過世了的淺井美樹從墓穴裏掘了出來，還握著她的頸撞向大樹。奧狄西斯說嵯峨薰的東西，便是祂的東西。看到痛苦的美樹，PAOFU便想上前營救，不過卻被舞耶阻止了(ダメよー！！ あれを攻撃しちゃダメ！！)。這時奧狄西斯和美樹也消失了，PAOFU終於明白，原來自己一直未能原諒的是自己，不是PERSONA和法律的錯，而是因為自己沒有能力，所以把美樹害死。麗聽後便安慰PAOFU，克哉說嵯峨薰在五年前已經殉了職，眼前這個只是名叫PAOFU的男人，叫他把以前的事情忘記。PAOFU亦接受了他們的好意，影子的陰謀也被破壞了。





到了「感情之間」後，「那傢伙」又再出現，在它稱讚完眾人可以來到這裡後，便問舞耶記不記得甚麼時候會發怒。舞耶答只會感覺到很悲哀(ただ…とても哀しいだけだわ…)，「那傢伙」再問她為何那麼軟弱和悲哀，如果真的那麼憎它，便開槍把它幹掉，但它和達哉是一體的。舞耶並沒有開槍打它(撃たない)，「那傢伙」便沒趣離開。眾人來到了最後的「斷罪之間」，達哉看到莉莎被吊著的情景，馬上走上前救她，可是卻被影子舞耶和 PAOFU的阻止。這次和之前一樣，影子同伴所使用的PERSONA也是最高專用PERSONA，舞耶是不怕任何的魔法攻擊，弱點是物理攻擊，PAOFU的物理防禦力強，弱點是電擊系魔法。把二人打倒之後，菲利文把莉莎送回外面，眾人使用房間內的轉移點到「那傢伙」的地方。





「恭喜，這裡是最終點。最後的玩具也在…」娜魯拉度可狄布向眾人指著上空的淳說，達哉叫「那傢伙」放了淳，可是它要眾人先看達哉所犯的「罪」。畫面回到了「那一邊」菲利文把五人的記憶和事實換掉，因而創造另一個世界的時候。雖然各人也不願意把記憶忘掉，可是在這無可奈何的情況下只有照做。當菲利文要把一切RESET的時候，只有達哉不願忘掉這份記憶，不希望再次孤獨一人。「那傢伙」解釋，由於他一個人背叛了同伴的希望，今到二個世界產生扭曲和時間同步的失調，因此獨自保留了「那一邊」的記憶。因為他犯下了這個無法補償的罪，所以「那傢伙」安排他與舞耶和同伴再會的命運，令到世界再有機會步向滅亡的道路，這些全是達哉的命運。在旁邊聽著那傢伙說著命運命運，令到 PAOFU覺得十分煩悶。克哉和麗也同意PAOFU，還激勵一直畏罪而一言不發的達哉。聽到眾人的說話後，「那傢伙」變化為一頭怪物「吼月之物」(月に吼えるもの)，最終大戰一觸即發。

要把這隻最後首腦打倒，首先要有極長久戰的決心和準備，因此回復道具一定要充足。它的物理攻擊和魔法攻擊同樣非常利害。玩者選用PERSONA的時候，除了要選擇高LEVEL之外，還要選擇擁有可以反射魔法或黑暗魔法無效的PERSONA，但也要準備一至兩個理物防禦高的PERSONA，舞耶和 PAOFU的專用 PERSONA便是好例子。把它打敗了一次之後，它會再次變成另一個形態。和這個型態對戰時，眾人再也不能轉換PERSONA。另外，差不多打倒它的時候，它會使用「魔封」的魔法，玩者一定要小心。在攻擊方面，最好使用神聖系合體魔法攻擊，這樣會比較有效。



舞耶打倒「那傢伙」之後，菲利文出現把淳救了下來，「那傢伙」仍然堅持自己的一套矛盾命運之論，眾人向它發出最後的攻擊收拾它。因為達哉是借用了「這一邊」的身體，所以「那一邊」的達哉便要離開。雖然眾人也很不捨得，可是如果他不走的話，「這一邊」的達哉便要長眠在身體之內。不過最捨不得他的人，相信便是一開始便要見他的舞耶。達哉向她的面上吻了一下之後，便揮拳把她打暈。向眾人道別之後，體內的達哉便分了出來，並且漸漸地消失了。













SD GUNDAM G GENERATION-F

G GENERATION-F地獄攻略第一話

TEXT：小悠

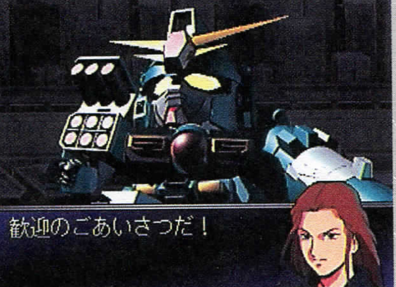


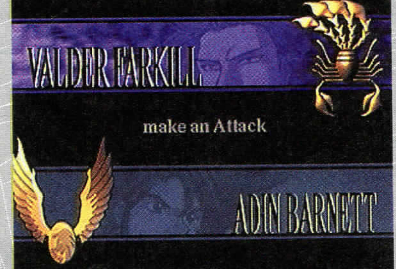
生產商：	BANDAI
售價：	7800日圓（限定版9980日圓）
容量：	CD-ROM×4
記憶：	2~9BLOCK
發售日：	發售中
SLG/對應多人遊戲專用插口	



眾機迷也期待以久的《G GENERATION-F》終於推出了！筆者有幸地作為這遊戲的攻略主持人，而這也是筆者的首篇攻略，有寫得不好的地方請多見諒。今集的G GEN-F給筆者的感覺是十分特別，也4許是因為筆者對它有一種期望吧，希望它推出的時候比書本所公開的更有趣，更比介紹的水準為高。最後它也沒有令我失望，在推出時還害怕會強差人意，不過實際上也沒有太大的差別，跟書本上公開的沒兩樣。在遊戲性上的確比上集ZERO的好，不論在畫面質素上、系統上、還有戰略性方面也提高了不少，好像「支援」這個攻擊補助系統，令一架普通的核戰機也有非凡的破壞力，只要在隊長機的情況，攻擊時再以同伴以「支援」配合，便會組合成為三次連環射擊了。還有今集新加重點之一的「MD系統」，這個無人駕駛的戰鬥系統不單在OP PART上能夠使用，於生產線上也有這類機体選擇，令玩者在資源編配上更加靈活。現在便來介紹一下G GEN-F的系統吧！









職業持「攻」隊

Controler基本操作

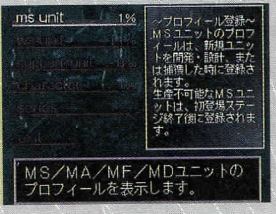
在開始遊戲之前先講解一下當中一些基本的操作。今集的操作和上集有些少不同，例如上集有一個能取消畫面背景的功能今集便沒有了。但大至上的也和ZERO的相同。R1和L1是在多層地圖時作切換的。R2、L2是檢索在畫面上未行動的機體。□是讓指標快速移動的。△是查看機體的性能。○是決定掣，也能在地圖上顯示出指標上的地形。而×是取消掣，也能令人物的對白快速完結。START掣是在戰鬥中顯示設定表。

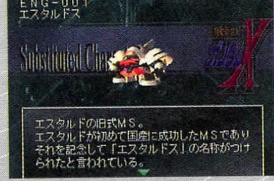
遊戲開始



在開始遊戲時有4個選擇，包括是New Game、Data Load、Continue和Option。New Game是展開新遊戲，分別有「Multi Situation Mode」和「V.S Fight Mode」兩種。Data Load是把插在第一個插口的SAVE CARD DATA LOAD出來，LOAD的時候會顯示出玩者完成的版面數目。注意這遊戲只能在第一個插口進行SAVE或LOAD DATA，不過玩者可以在中途換SAVE CARD。而遊戲是需要9BLOCK來進行SAVE，而在戰鬥版面進行SAVE是需要2BLOCK的，所以大家在進行遊戲前要檢查一下SAVE CARD有沒有空位才行呢。在戰鬥版面進行SAVE是能夠在開始時用Continue來進行中斷了的遊戲。Option中有PROFILE MODE能查閱有關遊戲中登場的人物、MS、戰艦和支援兵器的詳細資料，當中包括人物的故事、MS的開發歷史和進化設計圖、在那個作品中登場、那位聲優配音等等。會按玩者在遊戲中各部份的完成度除了GUNDAM大百科的PROFILE MODE，還有調校音響的SOUND和調校手掣震動的VIBRATION。







V.S.Fight Mode



在進行正式的遊戲之前，先為大家介紹一下今次G GEN-F新追加的模式。V.S. Fight Mode是其中一個上集ZERO沒有的，當中有BATTLE MATCH MODE、MISSIONABLE MODE和GUNDAM FIGHT MODE三種。



BATTLE MATCH MODE是一個使用玩者陪育的原創隊進行對戰的模式。玩者可以編制一隊新的部隊去和COM對戰。玩者先設定好參加的人數、使用的部隊、人物和體等等後，便到選擇作戰的舞台，沒有本據地的話便需要為部隊配置。準備好一切便開始進行對戰了，目標是敵人全滅或佔領敵人的本據地。若使用多人遊戲手掣插口的話便能進行最多4人的對戰。

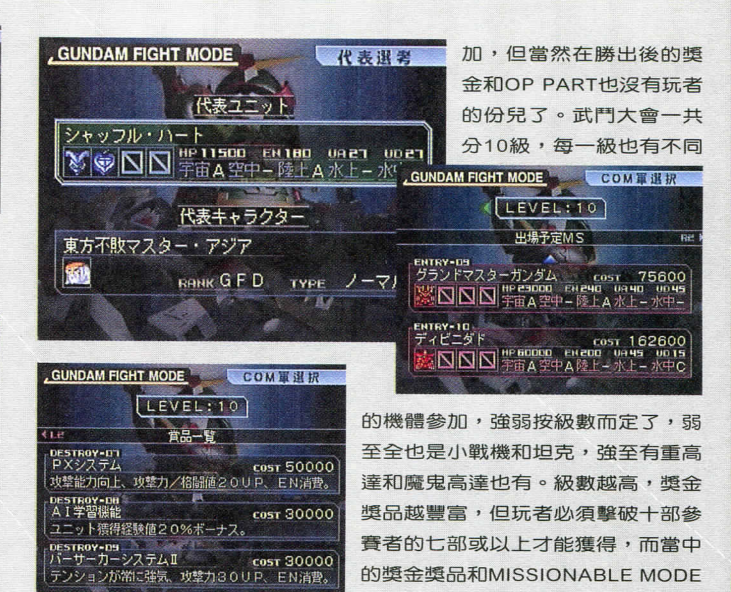


MISSIONABLE MODE使用玩者陪育的原創隊達成任務為目的而互相競爭的對戰MODE。每個任務的舞台也有所不同，一共準備有5個任務。基本的遊戲方法和MULIT SITUATION MODE一樣。玩者先設定好任務舞台，在開始遊戲後便以完成任務為目的進行作戰。和MULIT SITUATION MODE同樣是在設定指令中SAVE。有許多十分之強的對手會和玩者競爭，例如《機動戰士Z GUNDAM》的奧干隊，還有《機動戰士V GUNDAM》的宇宙方舟隊等等。一個任務能出動四隊，筆者便準備了一首空船去回收敵人投降的機体，因為當中的EXP和機体會SAVE在原本的DATA的。



GUNDAM FIGHT MODE也是能夠使用玩者陪育的原創隊參戰的。這個模式是起源自《機動武鬥傳G GUNDAM》中有名的GUNDAM FIGHT「機動武鬥大會」，玩者可以使用原創隊中其中一部MS和其中一名駕駛員去參加大會，也能夠借用東方不敗老師和他出道時專用的愛機・紅心高達參加，但當然在勝出後的獎金和OP PART也沒有玩者的份兒了。武鬥大會一共分10級，每一級也有不同的機體參加，強弱按級數而定了，弱至全也是小戰機和坦克，強至有重高達和魔鬼高達也有。級數越高，獎金獎品越豐富，但玩者必須擊破十部參賽者的七部或以上才能獲得，而當中的獎金獎品和MISSIONABLE MODE一樣會SAVE在原本的DATA的。

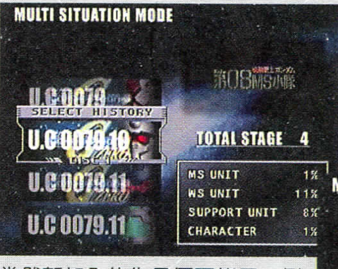


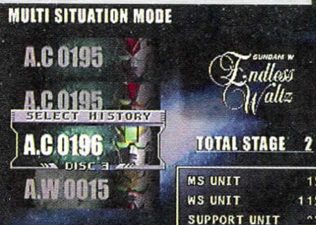




MULTI SITUATION MODE

把高達的世界中有名的歷史故事活現於各個舞台之上，由玩者編制一隊原創的隊伍去參與當中各場戰爭。這個模式也是遊戲的主要模式，一共有21個作品的歷史故事，合共112個STAGE給玩者選擇。玩者可使用上集ZERO的DATA去開始今集的遊戲，這樣的話便能夠使用上登場的原創人物了，開始時也能以較多的金錢去編制起初的隊伍。而在ZERO完成了的作品可以在選擇台時自由選擇，當然新加入的作品便不能了，例如《機動武鬥傳G GUNDAM》、《新機動戰記W GUNDAM》和《機動新世紀X GUNDAM》等等。除了能多了金錢和用回ZERO的原創人物外，是不能承繼玩者在ZERO擁有的機体的，還有那些ZERO的原創人物等級會從頭開始計算。而在今集新加入的原創人物是可以和ZERO的原創人物一拼使用的。







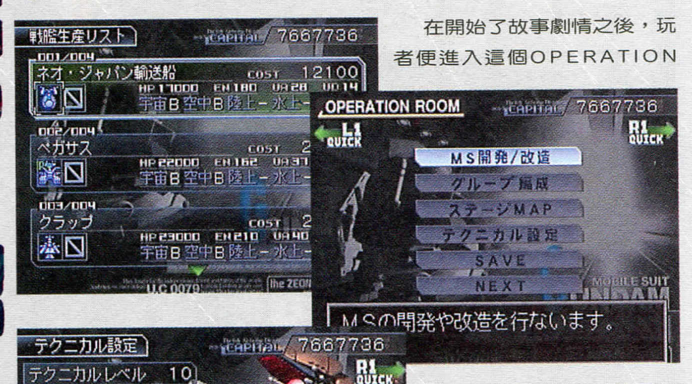


職業特「攻」隊

遊戲流程

今集的遊戲流程和上集的不一樣，上集是玩者的隊伍和故事中登場的隊伍，在每一個STAGE中也是一起戰鬥的。但是今集的流程是先以故事人物完成STAGE中起初的部份，再進入OPERATION ROOM讓玩者調整原創隊伍，於STAGE的後半部份再跟故事人物一起戰鬥。所以每一個會分開兩個部份進行SAVE，一個是在OPERATION ROOM中SAVE，另一個是在STAGE CLEAR時於MEETING ROOM中SAVE，再選擇下一個STAGE。

オペレーションルーム OPERATION ROOM



在開始了故事劇情之後，玩者便進入這個OPERATION ROOM。這個地方主要是給玩者編組原創的隊伍，調整狀態、開發機體、改造MS、生產戰艦等等的作戰前準備。今集的系統和道具也比較ZERO的多，所以資金的運用也需要多番考慮才行，在MS分配方面和建造戰艦時要為將來的戰鬥想想才行，否則很容易會出現資金短缺的情況。現在便來詳細介紹一下當中的各項指令吧。



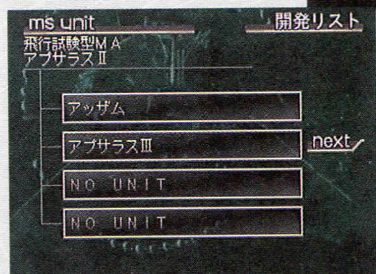
MS開發/改造

開發



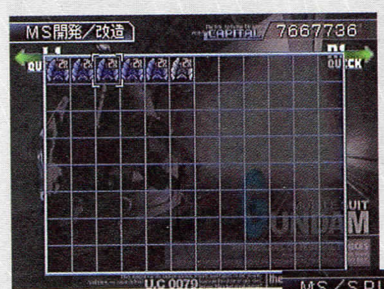
當玩者的MS LEVEL提升至ACE的程度時便能把它開發成為它的後繼機。不過後繼機的性能不一定和開發之前差不多，而且開發出來的MS不一定是後繼機種來的，也有許多MS能夠開發前一系的機種，所以在開發時必須要查看一下開發出來的是什麼才決定，因為開發了的MS會變成一部新的MS，MS的LEVEL也會從頭開始計算。



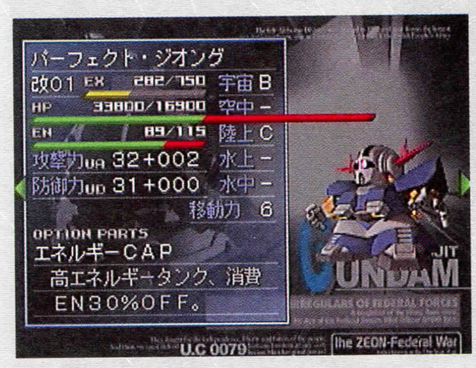


亞普沙拉斯II在ACE後便能夠開發成為後繼機種亞普沙拉斯III或前一系的阿薩姆。但阿薩姆的性能跟亞普沙拉斯III有天淵之別。

改造



當玩者的MS LEVEL提升至ACE的程度時除了能把它開發成為它的後繼機之外，還能夠改造MS的性能，把MS的UA（攻擊力）和UD（防禦力）提昇。改造了的機體不能提升EXP去進行開發，但每當改造的MS LEVEL ACE的時候便能夠即時提升性能，不用在OPERATION ROOM進行調整的。每一次ACE玩者能得到兩個POINT去自由改造MS的UA和UD，MS便會加上「改01」的標記，之後每改造一次MS，改造的LEVEL便會加一級，一部機體最多能成長至「改99」。改造最適合使用在一些不能開發往後繼機的MS，玩者也可以選擇自己的愛機進行改造，令喜歡的機體提升性能。而改造過的MS進行解體的話，是會比一般的MS得到多一點的金錢，改造的LEVEL越高賣得的金錢越高。



不能開發往後繼機的MS進行改造是最合適的選擇來，這樣便不會浪費這部MS了。

グループ編成（隊伍編制）





玩者在這裡進行原創隊伍的編制，分配MS和駕駛員，還有戰艦的艦長、艦橋的成員，包括OPERATOR、DRIVER、MECHANIC和GUEST，最後是隊伍的領袖。他們的能力會影響到GROUP LEVEL的高低，由起初的1至9級，再升便到A級，接著便是最高的S級。GROUP LEVEL會反映玩者隊伍的效率，例如戰艦的指揮範圍、小隊領袖的指揮範圍、機體回到戰艦時的回復速度、以及戰艦整體的機動力和小隊的魅力。玩者在後期會增加GROUP的數目去令戰力提升，而且有STAGE是能讓玩者出動多過一隊伍的，多一隊參與戰鬥自然會有利得多。玩者最多能編制8個小隊，要注意MD機體和SUPPORT UNIT是不能配置駕駛員的，而MD機體是不能成為隊長機。在玩者進行配置時可以按L1去查看隊員的能力，才分配於各個單位。此外玩者也能按「AUTO編成」來自動進行組隊，在選擇好戰艦的類型後電腦會自動把最適當的人員和MS組合成隊。





玩者必須生產一艘戰艦才能進行小隊的調整。筆者為了在不同的環境也能行動，便在開始時買了一艘萬能型戰艦，它不論在宇宙空間，大氣圈內和空中也能航行的。



コード入力（黑歷史CODE）



在部隊編制時、MS部隊表中和聘請人員時也有一個輸入黑歷史CODE的選擇，玩者能輸入在「G GENERATION CARDGAME」上的CODE去直接生產MS、編隊或聘請人員。不過使用黑歷史CODE生產指定機體是有限制的，玩者的技術LEVEL不足的話是不能生產比自己LEVEL高的MS。例如用黑歷史CODE來生產渣古II F型，玩者便需要輸入「01-2381054」了，CODE的第一組數字會反映生產它必須的技術LEVEL，生產渣古II F型只需要「01」，即是1LEVEL便可以了。





「G GENERATION CARDGAME」的咭上也有寫著黑歷史CODE。生產DEVIL GUNDAM Jr.玩者需要有最高的技術LEVEL第10級才行。

ステージMAP（STAGE MAP）



玩者在出發進入戰鬥舞台前必須在這兒確定一下地形環境，能不能使用自己的戰艦航行（空中戰艦是不能在宇宙空間航行的），還有隊伍中使用的MS能不能出擊（不會飛行的MS不能在全空中的版面出擊）等等也是玩者需要注意的。除了確定作戰的STAGE外，於沒有我軍本據地的時候，便要在STAGE MAP中配置玩者原創隊伍於那兒登場。STAGE MAP會顯示出這個版面是否有分前半戰和後半戰，與及能出動多少隊伍。

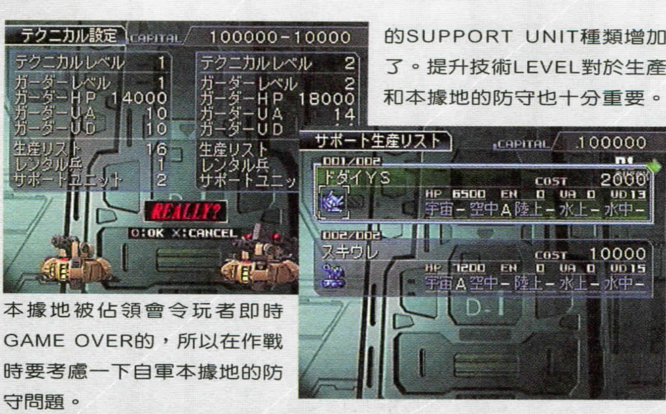
テクニカル設定（技術LEVEL設定）



支付資金去提升技術LEVEL。提升技術LEVEL不單能增加生產線的位置和聘請的兵士外，也能使本據地的砲台能力水平提升，還有能夠生產

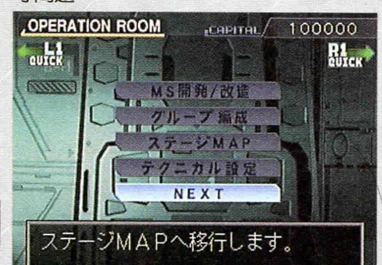
職業特「攻」隊

PS PS2 DC N64



的SUPPORT UNIT種類增加了。提升技術LEVEL對於生產和本據地的防守也十分重要。

本據地被佔領會令玩者即時GAME OVER的，所以在作戰時要考慮一下自軍本據地的防守問題。



NEXT

在隊伍編制完畢和於地圖上配置好了後便選擇這個指令去戰鬥舞台。

ミーティングルームMEETING ROOM

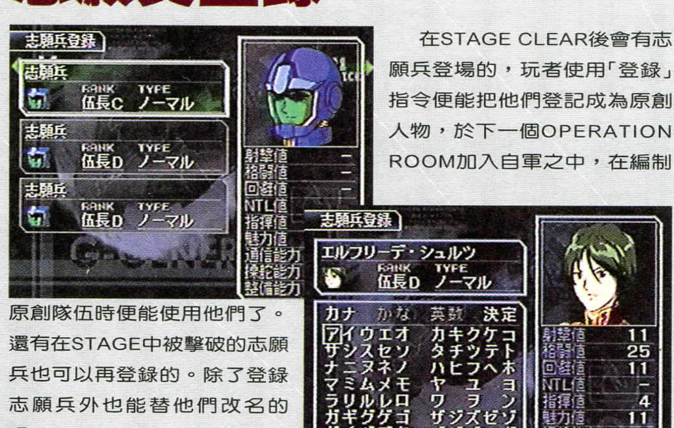


於STAGE CLEAR後便會進入這個MEETING ROOM的畫面。這兒的主要用途是讓玩者清算一下於作戰時捕獲回來的機體，但當然還有進行機體的設計和最重要的SAVE了。在MEETING ROOM的畫面便是選擇STAGE的畫面。

捕獲ユニット清算（清算捕獲機體）

在STAGE MAP中捕獲的機體均在這兒進行清算。「確保」指令是保留它們成為隊伍中使用的機體，在接著的OPERATION ROOM中便會在自軍的UNIT中出現。而選擇「解體」的話便會得到這機體生產時需要的一半資金。

志願兵登錄



在STAGE CLEAR後會有志願兵登場的，玩者使用「登錄」指令便能把他們登記成為原創人物，於下一個OPERATION ROOM加入自軍之中，在編制原創隊伍時便能使用他們了。還有在STAGE中被擊破的志願兵也可以再登錄的。除了登錄志願兵外也能替他們改名的呢。

ACEユニット登錄（ACE UNIT登錄）



當玩者的機體於戰鬥中成長至ACE LEVEL後，便會於這個畫面的UNIT LIST上出現，玩者把它登錄在生產線上便能作大量生產。不論是故事人物使用的機體還是原創隊伍使用的機體也能進行登錄的。機體的級數的提升由1、2、3至到ACE，而人物的級數則是由D至A便晉升一級，分別是伍長、軍曹、曹長、少尉、中尉、大尉、少佐、中佐至大佐一共9級。有一些特別職級是不能晉升的，例如GF（GUNDAM FIGHTER）、一般人、少將至大將、攝政和總帥等等。也些大多也是故事中登場的人物才會有的特別職級。

設計



是把兩種類別的MS組合進行設計的指令，設計出來的新機体會自動登錄上生產線。要使用的話便需要在整備原創隊伍時生產。而接受設計的兩組機體在設計後是沒有任何影響的。例如核戰機加上吉姆進行設計的話便會得到高達測試型的生產資料了。

NEXT

在機體整備完畢後便選擇這個指令去到STAGE SELECT的畫面。

NEW BATTLE SYSTEM

今集的G GENERATION-F除了在人物和機體開發的系統上有改動之外，於戰鬥系統方面也作出了不少的加減。例如加入了新的OP PART令機體的能力有不同的變化外，還有一個備受注目的「MD SYSTEM」和攻擊的「支援」系統。這些新系統令遊戲的戰略性大大提高了。現在便來看看它們在作戰時的效力吧。

機動木偶系統（MODEL DOLL SYSTEM）



基本上是一個無人駕駛的戰鬥系統，是《新機動戰記W GUNDAM》中由OZ組織所開發的戰鬥系統，以AI作為MS的操作，配合隊長機進行戰鬥。只要隊長機發出指令，他旗下的MD機體便會自動向目標攻擊，若成功將對手擊破的話，經驗值便會歸隊長機所有，不論是人物的

グループ編成 CAPITAL 7631236

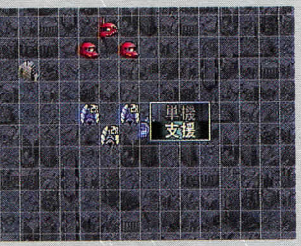
OPパーツリスト CAPITAL 7677736

パーツ	COST
DG細胞 自己修復機能、1ターンにHP10%回復。	20000
MDシステム MDユニット化、パイロット不要。	5000
フラッシュ・システム NT以外でのGビット「発射」コマンド可能。	12000
Dナビシステム EWAC機能、2マス範囲有効。	15000
ビームフラッグ 士気向上、指揮値3UP。	10000

EXP還是機體的EXP也一樣。而任何機體只要在OPTION PART中裝備了「MD SYSTEM」便能發揮以上效果。裝備了MD SYSTEM的機體會用「命令」這個指令去取締原有駕駛員的一切指令，而它們的操作LEVEL（命中和迴避的能力）會按機體的性能而定。裝



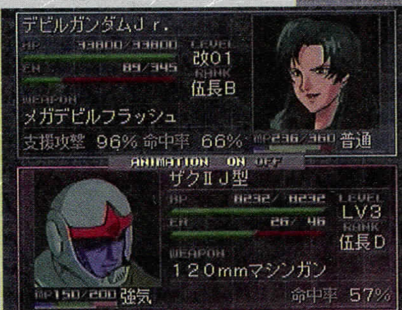
備了MD SYSTEM的機體在地圖畫面上，UNIT呈現綠色和左下角有「MD」字樣。好處是在於能夠節省不必要的駕駛員，也能使隊長的級數加快提升。加上無人駕駛的MD是沒有受到指揮和情緒的影響，作戰的自由度十分高。不過缺點是MD是不能運用NEWTYPE的浮遊砲和使用有關人類感情的系統，戰鬥力更高也有一定限度。

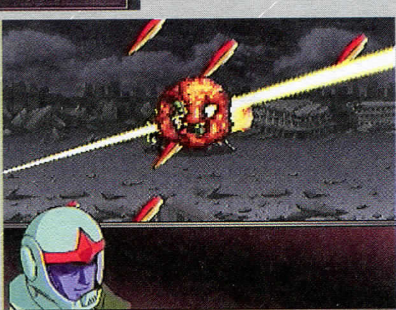


支援射擊系統

除了原有的隊長機戰艦支援射擊系統、小隊在指揮範圍內能力的提升和剛才介紹的MD SYSTEM外，今次增加了一項特別的攻擊系統，便是這個支援射擊系統了。這個支援射擊系統能令兩部機體同時向一部敵人進行攻擊。這種組合性的攻擊有點像隊長機戰艦支援射擊，在我方的同伴行動時，假使有其他未行動的同伴在旁邊，攻擊的時候便會出現一個單體攻擊或支援攻擊的指令，當玩者選擇了支援射擊，攻擊時便會有顯示角色的命中率，攻擊便會跟戰艦支援射擊一樣，先是支援射擊，後再是角色的主要攻擊。不過這種組合攻擊不能使用指揮範圍以外的地方，還有支援的角色是不能以格鬥系的攻擊，所以是沒有雙重斬擊這種情況出現。



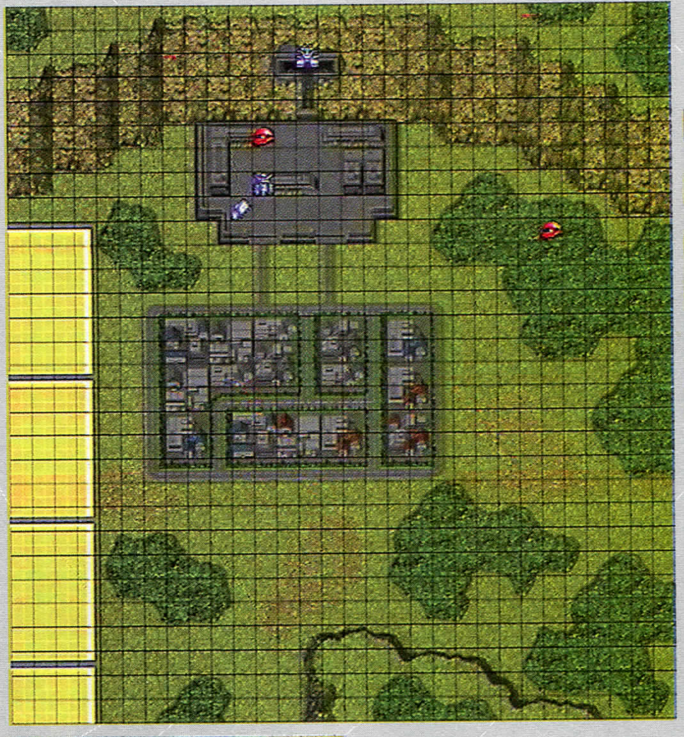




故事攻略

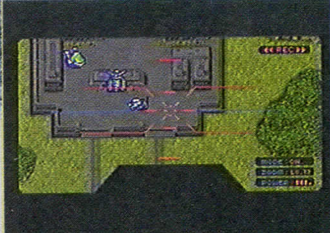
STAGE 1 ガンダム大地に立つ「屹立大地上的高達」





UC.0079年9月18日的SIDE 7。三名自護軍的偵察人員在地球聯邦軍機地附近進行偵察任務。但當中有兩人在發現了聯邦軍的新機種和戰艦後好大喜功，希望藉此機會打倒敵人的新主力，晉升為像馬沙那樣的高級軍人。而另一名偵察員則回去報告剛才偵察的結果，還有同伴私自出擊。另一方面，留在SIDE 7的二人駕駛著渣古開始向基地進行攻擊了。在大規模的破壞之中，少年阿寶登上了聯邦軍試作的MS・高達去嘗試對抗入侵的渣古，戰鬥一觸即發……









攻略要點



玩者起初只能使用故事中阿寶駕駛的高達和一艘不能行動的WHITE BASE。其實以阿寶的能力加上高達的性能，要對付兩部渣古並不是一件難事。

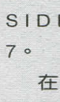


不過玩者要注意現在的高達只能夠用激光劍和火神炮，對於渣古的遠距離攻擊，玩者最好選擇迴避了，因為它們的火箭炮攻擊力也不是小的，高達的防禦力再高也不能連續受兩部渣古強攻。筆者建議大家用一對一的方式將它們逐一打倒，盡量把敵人和高達的距離縮短至能夠用激光劍的範圍。



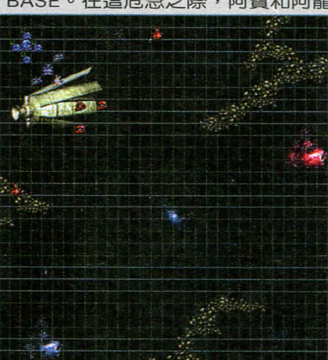
還有那不行動的WHITE BASE是有利用價值的，玩者可以用它的散佈指令去散佈米洛夫斯基粒子，這樣能令敵人的命中率下降，在敵人攻擊時便可以利用這時機作出反擊，高達使用激光劍兩次便定能幹掉渣古。而另一部在森林的渣古在和玩者進行戰鬥時會突然提升士氣，中了它一記電熱斧傷勢也不輕的，所以玩者要盡量於幹掉第一部渣古時保留高達的HP。成功幹了它後便會乘上WHITE BASE離開SIDE 7。

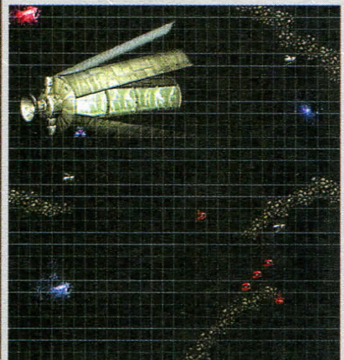






在阿寶、馬茜、布拉度等人乘座WHITE BASE離開SIDE 7之際，早在殖民星外部處好軍隊的自護向WHITE BASE進行伏擊，而統率他們的人便是傳說中以一部渣古擊沈聯邦軍三艘戰艦，有「紅彗星」別名的馬沙。他正以一部比普通渣古機動力快3倍的赤紅色渣古直迫WHITE BASE。在這危急之際，阿寶和阿龍便駕駛高達和核戰機出擊……





攻略要點

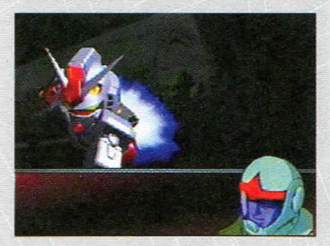


這個是玩者能以原創隊伍出擊的版面，所以在開始戰鬥前會進入OPERATION ROOM。由於資金有限，筆者建議大家花多一點資金在建造一艘萬能型的戰艦，這對於往後的STAGE也有利，不用為地理環境而煩腦。要買的話便買一艘耐用的，所以筆者會買WHITE BASE，它不論在攻擊力和移動力上也較為平均，能自由進出大氣圈，還可以使用激光攪亂膜和散佈米洛夫斯基粒子這些方便作戰的功能。





至於添置MS方面生產兩三部左右便足夠了。整備完畢後便進入戰鬥舞台了。敵人有三首宇宙戰艦和一共7部渣古II F型，注意其中一部是紅彗星馬沙專用的渣古，他的攻擊力非同凡響，所以玩者的機體不要接近為妙。這一版有兩個戰術可以運用，一是以阿寶的高達打倒所有敵人，令他的高達ACE，這麼便能在戰鬥完結後將它登錄成為自軍生產的MS，但注意高達打少一部敵人也不能成為ACE的。另一個戰略是先擊沈有帶兵的兩艘戰艦，把敵人投降的渣古捕獲回來，下一次出擊便有MS用，又可以打倒其他敵人去爭取EXP。此外這個版面是分前後兩頁的，玩者可以利用那艘聯邦軍的戰艦去佔領在另一頁的殖民星，在戰後結算時便可得到額外的資金。





STAGE 2 大氣圈突入「突破大氣層」



在WHITE BASE成功擊退了來襲的馬沙後，便向LUNAR 2聯絡，希望它能收容在SIDE 7逃亡的難民。另一方面被擊退的馬沙在附近的衛星進行補給，布拉度提議在到達LUNAR 2前先追擊正補給的馬沙，免得反被他進行反擊。

攻略要點

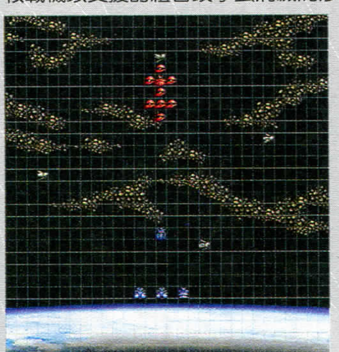
雖然是WHITE BASE追擊馬沙，但這次的戰鬥我方是較為不利的，敵人的MS數目比較多，我方只有高達、核戰機和WHITE BASE，而敵人有1艘戰艦、紅彗星馬沙專用渣古、3部渣古II和一部舊渣古。在沒有







原創隊伍參與戰鬥的情況下，玩者必須會合WHITE BASE來進行攻擊，而重點在於如何擊倒馬沙。筆者建議大家用WHITE BASE去削減敵機的數目和散佈米洛夫斯基粒子進行掩護，再用高達跟核戰機以支援的組合攻擊去消滅馬沙。



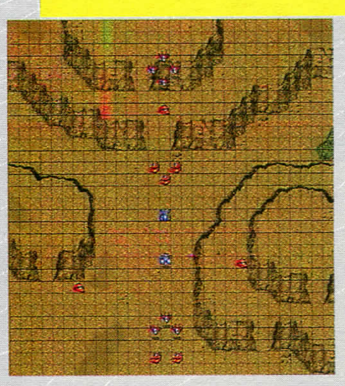
在戰鬥結束後WHITE BASE抵達了LUNAR 2。可是LUNAR 2不但不能收容難民，還轉告聯邦軍上頭的命令，叫WHITE BASE降下地球去，他們會為WHITE BASE提供補給和護送WHITE BASE直至下降大氣層為止。而自護的馬沙為了查探地球聯邦軍機密的「V作戰」而追擊WHITE BASE入大氣層內。為了WHITE BASE成功能突破大氣層進入地球，阿寶駕駛高達單獨迎擊馬沙……



攻略要點

這個是玩者能以原創隊伍出擊的版面，所以在開始戰鬥前會進入OPERATION ROOM。由於上一次的作戰大家會得到一些渣古或能夠生產高達，所以大家可以把原先生產的MS解體掉去，令資金多一點去生產高達。而今個STAGE只會玩3個TURN，所以不必和敵人戰鬥，反而要爭取時間去占領殖民地賺取金錢。3個TURN後只要高達和WHITE BASE還健在的話便會成功過版。

STAGE 3 ガルマ散る「消散的加曼」





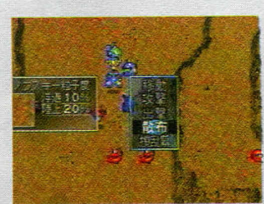
在WHITE BASE成功進入地球後接到雷比爾將軍的命令，叫眾人突破敵人的戰線往海那兒脫出。馬沙在降落地球後得知WHITE BASE還在自護的空域，便聯絡自護軍地球總指揮官，薩比家四兄弟姐的最年少的加曼・薩比，補給之餘再跟他一同在WHITE BASE脫出自護的空域前進行討伐。在荒蕪的山谷之中，空中戰艦卡庫和加曼正率領戰鬥機部隊攻向WHITE BASE……

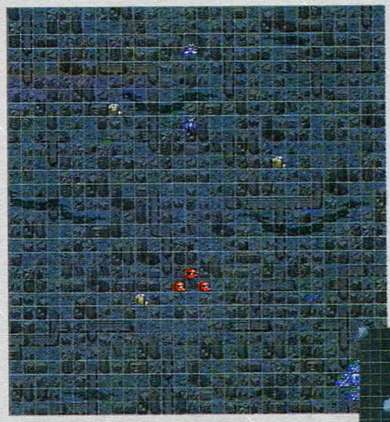


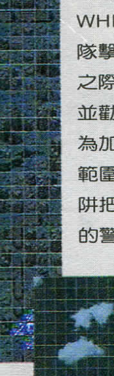
攻略要點

今次這個STAGE比較多弱小的戰鬥機出現，再加上我方的雷射大炮和雷射坦克也加入了戰線，所以並不難應付。筆者建議大家用核戰機、雷射大炮和雷射坦克其中一部去打倒所有敵人令他的MS ACE，這麼便能在戰鬥完結後將它登錄成為自軍生產的MS了。戰術運用方面可以反過來用高達作支援攻擊，令敵機的HP削弱，再用要成為ACE的機體擊倒它們。敵人方面有3部渣古II、5部馬基拉坦克和6部多夫戰鬥機，其中一部是加曼專用的多夫戰鬥機，HP比較多，但攻擊力方面便不足畏懼了。

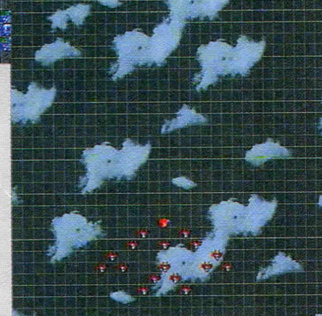




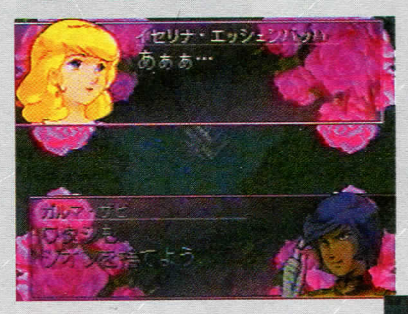




經過一番激烈的戰鬥後，WHITE BASE成功把加曼的軍隊擊退了。在阿寶想追擊加曼之際，聯邦軍的補給機出現，並勸告阿寶不要深入敵陣，因為加曼想引高達入卡庫的射程範圍內，希望利用這個炮擊陷阱把高達消滅。幸好得瑪芝達的警誡才能沒事歸還。她除了為WHITE BASE補給外，還傳達了雷比爾將軍的命令叫WHITE BASE往西走，脫出自護的空域後自然會有同伴來接應。於是，WHITE BASE便向西方前進了。另一方面加曼在舞會中答應了愛人伊西蓮娜戰爭後回來迎娶她後，便接到報告得知WHITE BASE的位置，與馬沙一同趕去截擊它……



攻略要點



這個是玩者能以原創隊伍出擊的後半戰，在編組隊伍出擊前玩者能利用手上的資金去做兩種事。一是生產多一兩部MS、二是提升自軍的技術LEVEL。兩者也同樣對往後的作戰有利，但以長遠計劃的話，筆者建議大家選擇後者，這樣不單可以提高本據地炮台的防禦力，也能增加生產線的空間。今次的版面有分陸上和空中的高低地圖，敵人除了在地上搜尋WHITE BASE的3部渣古外，其他的敵人均在上空。在上空的加曼部隊有一般卡庫空中戰艦和10多部多夫戰鬥機。它們會先以我軍本據地為目標進行攻擊，而馬沙則以WHITE BASE為目標前進。筆者建議大家先以原創部隊作本據地的防守，要注意別進入卡庫以下的範圍，因為它會使用MAP炮以投彈爆擊玩者的MS，攻擊力很高，給它炸一次定會全員重傷。在防守時擊落大部份敵機。再讓馬沙發現WHITE BASE，這樣便會出現馬沙出賣加曼的劇情，加曼操縱的卡庫也會被WHITE BASE的密集炮火所擊落。餘下的時間馬沙會離開戰場，殘存的敵人便由原創隊伍收拾吧。GP



Sorcerous Stabber Orphen~魔術士奧法~

利用「水晶之卵」展開時空冒險

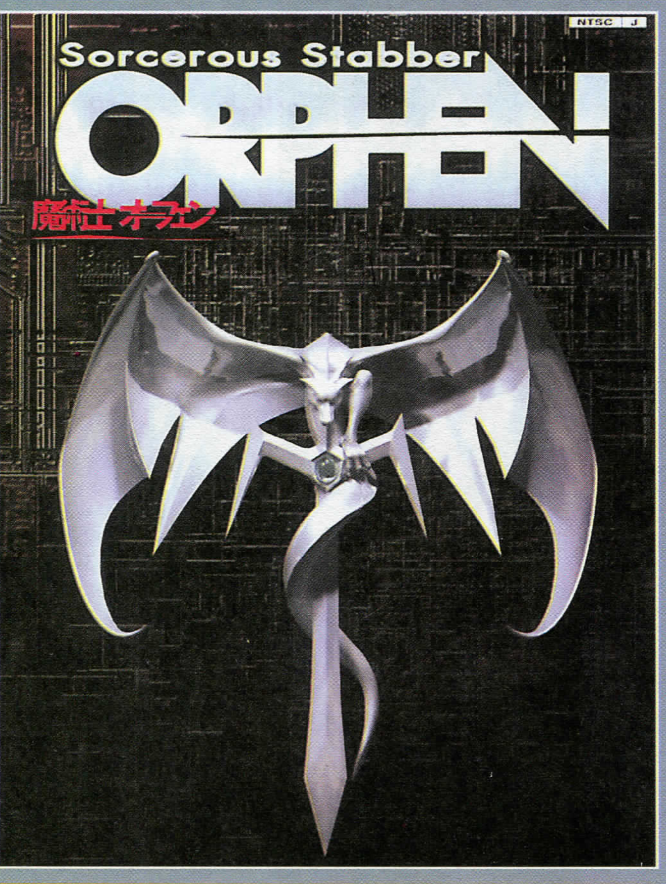
TEXT：小璘



PS2

製造商：	角川書店／ESP
發售日：	發售中
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	30 KB

RPG／對應Analog Controller、Dual Shock



原本打算到亞班拉瑪(アーバンラマ)的奧法(オーフェン)，因為乘船時出現了誤會，他們一行三人前往了卡柯捷(カオス)島。與此同時他們認識到三位乘客茜菲(セフィ)、積艾斯(ゼイアス)和瑪(マー)，並各有要求奧法為他們辦事，究竟奧法他們即將會進行一個怎樣的冒險故事呢？

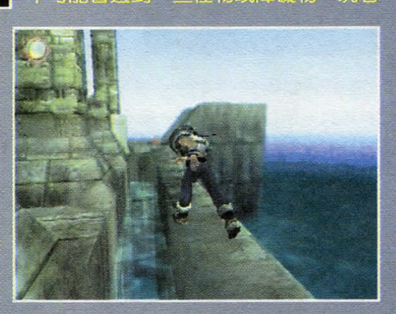


遊戲流程

本作總共分為4部，而本作的原創角色將每人佔一部故事的內容，玩者將身為奧法，與這三位原創角色分別進行其中一部故事，當玩者完成這三部故事後，方能進入最終章故事。頭三部故事的進行次序是不分先後的，玩者可任意選擇其中一部進行，但與瑪一起冒險的故事則要玩者先完成茜菲及積艾斯的故事才會出現的。而若玩者在完成了任可一部後不想再繼續下一部，可從「為了完成任務而再展開冒險嗎？(役割を果たすために冒険を再開しますか？)」這問題中選擇「不(いいえ)」，那麼本作遊戲便會完結並進入Ending。

遊戲模式

每一部都會分開兩種模式，它們是通常模式和戰鬥模式，遊戲基本上是進行通常模式為主，這將會帶點動作成份，就是玩者控制著主角移動，在旅程中可能會遇到一些怪物或障礙物，玩者可利用武器將妖怪擊倒，或躍起越過障礙物。至於戰鬥模式將會隨故事發展而進入，之前提到在冒險途中所遇到的怪物也是屬於小型的怪物，牠們都能夠於移動途中將之擊倒；但玩者將會跟據故事而與其他大型的妖怪進行戰鬥，在這時玩者就會進入戰鬥模式，當中的戰鬥形式將會與通常模式中攻擊妖怪時不同。



操作方法

	通常模式	戰鬥模式
方向鍵	(上、下鍵)開啟Menu	選擇攻擊目標
	(左鍵)觀看地圖	選擇攻擊目標
△鍵	攻擊1	攻擊1
○鍵	決定、談話、開啟寶箱	攻擊2
×鍵	攻擊2	攻擊3
□鍵	跳躍	防禦
左控捍	移動	選擇攻擊目標
右控捍	控制主觀視點	–
L1鍵	畫面向右轉	–
R1鍵	畫面向左轉	–
R2鍵	轉為主觀視點	–
Start鍵	暫停	開啟Reset Mode

通常模式

HP值



玩者在這模式中所控制的角色不只奧法一人，有時當他們移動到某些地方時，同伴就會提意由他們行動，那時玩者就會控制那位角色，雖然在控制上沒有多大分別，但當遇到敵人時，其攻擊武器及方法就會有所不同。由於提過在通常模式中帶動作成份，所以玩者所控制的角色也會

有一定的能源，而這能源將會顯示於畫面的左上方；在版圖中將會有一些陷阱，例如落石、溶岩和有刺的地等，若角色不小心走到這些地方時，就會令能源減少，假如減至0時可會Game Over的啊！



道具

雖然是很危險，但也有回復方法的，最簡單的就是讓能源自然回復，只要角色站立不動便可，需要站立多久就要視乎角色的受傷程度。另外亦可利用在冒險途中將能從寶箱中得到道具的回復的，不過道具將分為多種，除了有回復道具外，還有另一些功能的道具，玩者亦可隨需要而使用。



道具名稱	效果
治癒之香爐・綠(癒しの香炉・緑)	回復HP10
治癒之香爐・青	回復HP30
治癒之香爐・紫	回復HP50
治癒之燈・綠(癒しのランタン・緑)	回復HP10
治癒之燈・青	回復HP30
治癒之燈・紫	回復HP50
蟲寄玉(虫寄せ玉)	在30秒內呼喚出怪物來
睡眠之鐘(眠りのベル)	在30秒內令怪物停頓
叫來之鐘(呼び寄せのベル)	在30秋內呼喚出怪物來
厄修之香囊(アクシュの匂い袋)	在30秒內令怪物停頓
奧瑪索的香囊(ウマソの匂い袋)	在30秒內呼喚出怪物來

觀看地圖

由於在進行冒險的地方也比較複雜，所以當中將設有地圖讓玩者觀看。地圖是以3D顯示，其中有顯示玩者身處的位置，亦能夠利用不同的鍵來觀看各地點的結構，非常方便。

戰鬥模式

改變裝備



在進入戰鬥模式時畫面會先出現本作標題以示分別，在戰鬥時，除了單人作戰，若有同伴一同作戰時，玩者也只會控制主角一人，其他的角色則會由電腦控制。而角色使用隨行動時已裝備好的武器或魔法，若要改變武器或魔法的話可按Start鍵於「装備を変えて戦闘をやりなおす」中安裝，每位角色也能安裝三種不同的武器或魔法，它們將分別代表「△鍵」、「○鍵」和「×鍵」之使出指令，玩者可要小心留意。另外，玩者每次也只能改變由玩者所控制的角色之裝備，而不論有否改變，若離開這畫面後便會重新開始戰鬥。這選項相信對於不想Game Over由上次的儲存進度開始遊戲的玩者非常方便。

HP值



在每場戰鬥中，每位同伴與敵人也各有以最多五顆水晶代表的HP值，位於畫面上方的紅色水晶代表敵人的HP值，位於畫面下方的藍色水晶代表主角或同伴的HP值。當中每一顆水晶並不是受到對手一次攻擊就會消滅，它是會依照攻擊力而決定減少程度。每當玩者展開一場新的戰鬥時，HP值也會立刻補充的，因此各位不用擔心上場戰鬥減少了HP值。

行動方法

本作的戰鬥形式並不是以回合制進行的，只要玩者替角色選擇好攻擊目標和指令，而角色亦完成了攻擊或防禦的動作，就能再作下次動作。但玩者亦有不能替角色作出行動的時候的，那就是角色獲得異常狀態；異常狀態共分6種，每種也以特定顏色顯示於圍繞著角色的光環上。

異常狀態

顏色	效果	回復方法
黃色	一定時間內進行行動時減少HP	自然回復、利用治癒之Element
紅色	一定時間受到火炎Damage	自然回復、利用治癒之Element
藍色	一定時間內角色不能受操控	自然回復、利用治癒之Element、受到攻擊
綠色	一定時間內改變指令輸入方法	自然回復、利用治癒之Element
紫色	一定時間內不能選擇攻擊目標	自然回復、利用治癒之Element
淺藍色	一定時間內不能進行防禦行動	自然回復、利用治癒之Element

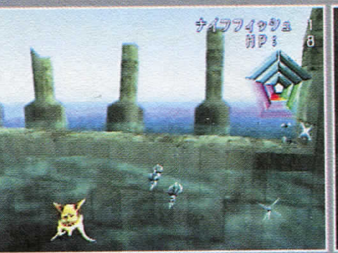
輔助道具



玩者在戰鬥途中是不能使用道具的，所以一定要好好顧及角色的HP和狀態；然而在某些作戰場上仍有一些輔助道具，讓玩者可利用它們協助戰鬥的。輔助道具共分多種，有的是上面提及適用來回復HP和異常狀態的「治癒之Element」、有的是能向敵人作出攻擊，它們位於敵人附近，若想使用就可與對付敵人一樣，只要將攻擊目標移到道具處，並向它們作出攻擊便可。輔助道具的數量不定，它們可能只能使用一次，亦有可能會不斷作出補充，這全也視乎戰場而定。

屬性

每位敵人也擁有不同的屬性，玩者可利用選擇攻擊目標時觀看敵人屬性，並針對其較弱的屬性以作攻擊。屬性分為五種，有光電屬性、暗黑屬性、風屬性、火炎屬性和絕對屬性，每種也分開三級來表示對該屬性之強弱。





物理攻擊、魔法

由於每位角色所使用的裝備不同，所以有些角色只能使用物理攻擊、有些則物理攻擊和魔法也能夠使用。每位角色也有特定的物理攻擊和魔法技，它們各有特定的屬性，並總共分為4大類，有需要接近到目標才能使出的「近接系」、能夠直接攻擊敵人的「直擊系」、會從角色處發射出來的「彈系」和能夠將對手的攻擊反彈的「反射系」，玩者可從寶箱取得或從戰鬥完結後習得這些技。



奧法之技

技名	系統	屬性	內容
降魔之劍(降魔の剣)	近接系	一	能作連續攻擊、若持續按掣不放會有令劍伸長的效果
光刃之軌跡(光刃の軌跡)	彈系	光電	若持續按掣不放會令彈數增加
獅子之鬣(獅子の鬣)	彈系	風	若持續按掣不放會令彈數增加
混沌之姬(混沌の姫)	彈系	暗黑	若持續按掣不放會令彈數增加
大空之壁(大空の壁)	彈系	火炎	若持續按掣不放會令彈數增加
破裂之姐妹(破裂の姉妹)	彈系	絕對	若持續按掣不放會令彈數增加
光之白刃(光の白刃)	直擊系	光電	若持續按掣不放至極限時能召喚精靈
死呼椋鳥(死呼ぶの椋鳥)	直擊系	風	若持續按掣不放至極限時能召喚精靈
巨人之鐵槌(巨人の鉄槌)	直擊系	暗黑	若持續按掣不放至極限時能召喚精靈
太陽之尖塔(太陽の尖塔)	直擊系	火炎	若持續按掣不放至極限時能召喚精靈
原始之靜寂(原始の静寂)	直擊系	絕對	若持續按掣不放至極限時能召喚精靈
琥珀之盾(琥珀の盾)	反射系	毒	利用Critical Hit來反彈給敵方全體
悍馬之舞(じゃじゃ馬の舞い)	反射系	絕對	利用Critical Hit來反彈給敵方全體
光輪之鎧(光輪の鎧)	反射系	暗黑	利用Critical Hit來反彈給敵方全體

學習戰鬥

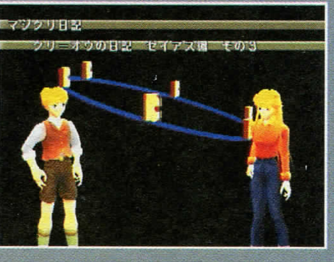


若各位不懂得戰鬥方法的話，可以開啟畫面中選擇「戰鬥說明」來學習戰鬥所需事項的。當中有7項說明，其中有「說明攻擊目標」、「說明防禦」、「說明使用降魔之劍」、「說明直擊系魔法」、「說明彈系魔法」、「說明反射魔法」和「說明連攜攻擊」，某些說明會有試用時間，玩者就可從中嘗試怎樣使出這些攻擊方法。

特別模式

當玩者已開始進行遊戲並將進度作出儲存後，當再次讀取進度時，電腦就會出現了「要否觀看該進度之日記、動畫和圖鑑(このデータの日記、ムービー、図鑑を見ますか？)」的問題，若玩者選擇了「是(はい)」後，在開啟畫面中便會出現了「奧法圖鑑(オーフェン)」、「動畫(ムービー)」和「日記(マジクリ日記)」，它們是需要玩者從冒險中收集回來才能觀看。







序



「這裡也頗熱鬧的。」

「是啊！」與奧法同行的徒弟麥斯對師傅所說的話感到認同，就向他作出了回應。至於另一位同行的人，是身為奧法的助手古莉奧，她則看著她們將要乘的船之位置。

「很久沒見了，魔術士奧法！」

這熟悉的聲音對於奧法來說絕不感到陌生，因為經常也帶給他麻煩的布魯加聲音，他是沒可能認不出的。於是奧法就用了他最擅長使用的魔法，將布魯加及其弟杜斯一同擊倒，並二話不說地離開他們。布魯加他們當然沒那麼容易便放過奧法，他們立刻起來攔截著奧法；可是看似有重要話說的布魯加，原來只是說了一些莫明奇妙的說話……



乘船的旅途似乎不太好哩！因為在海上捲起大風雨來，風雨交加的天氣，令奧法感到十分煩燥。另一方面，要求奧法為其給船費的布魯加就由於海浪太大而暈船浪，他真的很想船隻能快點到達目的地「亞班拉瑪」；然而，此時其弟杜斯發現此船並非前往亞班拉瑪，並開始懷疑乘錯船……

在船上，另一位船客西菲在她的房內想起自己的事：『卡柯斯島…終於能到達這島了。我做出了這樣的事…會被神原諒吧？告訴我吧，路凡捷。



我的…我只愛的你…』她好像為自己將要做的事而煩惱。

不過看來煩惱的人不只西菲一人，與奧法同行的麥斯和古莉奧，就為住在同一間房而吵鬧著，特別是古莉奧，她不准麥斯越過由她所定下的範圍，否則當然就是吃她的拳頭啦！但這也難怪的，誰叫他們有一間雙人房和一間單人房，可是奧法卻為了想獨自一人睡而剩下他們二人住雙人房。就在古莉奧埋怨之際，麥斯就感覺到房內有一些奇怪的東西存在，原來那是妖怪哩！那些妖怪在船內到處搗亂，並弄至船開始破爛，若再不制止牠們的話，船隻必定會沈沒的。麥斯將妖怪搗亂一事告訴奧法後，他便打算找出妖怪並將之消滅了。

逃走



「師傅！那邊有人啊！」

在麥斯所指的那一方，有一位劍士將房間劈開，在房內除了有他之外，還有一些類似昆蟲的妖怪。這劍士也不知道妖怪為何在此搗亂，總之就是要將牠們消滅好了。正當古莉奧叫奧法協助他的時候，從上方突然掉下來木板和雜物也阻著了去路，奧法就唯有先找出出路再作打算。



奧法到過各間房間、找到不少道具，沿途亦遇見一位穿紅衣的女性從船外的繩索離開，最後更遇見忙著盜取船上財物的布魯加兄弟！布魯加為免不受奧法的滋擾便關上房門，而就在此際，妖怪來到布魯加的房內，牠將他們掉到海裡並將房門弄破，奧法見狀便上前消滅牠。



幸而這妖怪並非很難應付，牠只會間中向奧法作近接系攻擊，只要奧法作出防禦的話便不會有事。將之消滅後，從其體內將會走出多隻幼蟲，而奧法將緊接對付牠們。要對付這些幼蟲，最好就是使用魔法攻擊，因為能夠一次過能攻擊多隻幼蟲。當所有幼蟲消滅後，戰鬥就正式完結，而奧法將能習得魔法「琥珀之盾」。

「奧法，沒事嗎？」

「師傅」

古莉奧與麥斯擔心著奧法的安全，所以在戰鬥完結後便立刻前來慰問他。不過這裡不是詳談的地方，由於留在船艙內還非常危險，於是他們便從樓梯通往上層，並決定在甲板集合。

「麥斯！古莉奧！可惡！」奧法來到甲皮後便高呼麥斯他們。「可惡！究竟發生了什麼事呀！」

突然，一班妖怪前來向著奧法襲擊，他用劍一揮便能將之擊退，之後他便在甲板處找尋麥斯和古莉奧了。他見到古莉奧就在前方，便上前與她會合，而她同時正在與剛才在船艙內遇到的劍士一起。



「呀！奧法！你在幹什麼？」

「古莉奧，沒事嘛？」

「請你幫幫這人吧…」

「是傭兵？…」奧法看到古莉奧向他示意坐在其右方的劍士就這樣問了。

「對啊。我的名字叫積艾斯。你是黑魔術士嗎？」

「嗯，我就是黑魔術士的奧法了。」

積艾斯與奧法經過自我介紹後，奧法便決定幫助他(選「是(はい)」)，

並向他說：「積艾斯，由於這裡突發事件，所以需要你作出協助。」

「唔，能夠和黑魔術士一起的話，我的膽也壯了。」

正在積艾斯與奧法決定互相幫助時，海上出現了一條會作出攻擊的巨龍；奧法見狀便決定獨自一人作戰，並吩咐古莉奧與積艾斯先逃到安全的地方。



這是一隻相當巨大的怪物，因此奧法要跳到船上作戰。這怪物會不斷從水底飛上水面，在每次接近奧法時，也會向奧法作一次攻擊，因此他可趁怪物還未作出攻擊，而又於水面時利用魔法先攻擊牠，並立刻用防禦作掩護。只要重覆這攻擊怪物就會受到重傷，奧法亦會跳到下層繼續向牠攻擊。之後重覆之前的攻擊方法，不消一會便能將之殺掉。在戰鬥完結後，奧法又再次學到魔法了，這就是屬於光電屬性的「光刃之軌跡」。

積艾斯編

積艾斯之技

技名	系統	屬性	內容
Iron Sword(アイアンソード)	近接系	-	能作連續攻擊、若持續按掣不放會有攻擊力上昇之效果
Great Sword(グレートソード)	近接系	-	能作連續攻擊、若持續按掣不放會有攻擊力上昇之效果
暗黑之弓矢(暗黒の弓矢)	彈系	暗黑	能作貫通攻擊、若持續按掣不放會有貫通力上昇之效果
冰塊之弓矢(氷塊の弓矢)	彈系	絕對	能作貫通攻擊、若持續按掣不放會有貫通力上昇之效果
Hammer(ハンマー)	直擊系	風	與地面接觸的敵人會受到攻擊、若持續按掣不放會有攻擊力上昇之效果
爆裂Hammer(爆裂ハンマー)	直擊系	火炎	有與地面接觸的敵人也會受到攻擊、若持續按掣不放會有攻擊力上昇之效果



「奧法！你要睡到何時啊！再睡的話就要踢你的頭了」古莉奧看著暈倒了的奧法，也好像漠不關心似的只管叫醒他。

「想好好香下也不能的。這裡是哪裡呀？」奧法被古莉奧吵醒後道。

「唔~總之是島吧」

「哦，『總之是島』嗎…」

「是卡柯斯島」積艾斯糾正這島的名字。



「呀，對呀，是卡柯斯島呀，卡柯斯島」古莉奧終於記起這島的名字，並繼續說：「之前聽過積艾斯說那艘船是前往卡柯斯島的。」

「什麼！？」奧法聽到目的地是卡柯斯島後感到非常驚奇。「布魯加好像認錯船了。真倒楣，完全相信這人的說話果然不會有好事發生！」

「說乘船的人不是奧法你嗎，儘管如此，麥斯他們呢？」

「不是死了的話，便是生存著吧」連自己昏了後到了哪裡也不知道的奧法，聽到古莉奧這問題真的感到可笑。

「相信問問島上的人可能會有點線索的。是嗎，積艾斯」

「我也是初是來到這島的。對了，你是叫古莉奧殿下…嗎？」

「哎呀，真老土哩！叫古莉奧可以的了。」

「其實我之前將女兒放在這島上，而這次是為了要見她而來的。但心裡卻有點不舒服。」積艾斯見古莉奧有奇怪的反應，便繼續向她解釋說。「說來有點羞恥，10年前我只顧武藝而忽略了家庭，因此妻子就帶著女兒離開。其後得到妻子死去，而女兒則獨自留在這島上。」

「哦，那即使你來這島的原因吧。」古莉奧興奮地說。「10年沒見面的父女，是感動的會面啊！！嗯~這種場面我最喜歡的了！」

「然而，用怎樣的樣子去見她、要說什麼說話，可以教教我嗎？」

「這些事情全都交給我吧！我會當上導師的了」古莉奧完全得意忘形地說話了。

不過，積艾斯的女兒在哪裡呢？由於他們三人也是初次來到這島，便唯有決定到處找尋，看看有什麼線索了。

卡柯斯島的秘密

奧法在這個類似塔的建築物處移動，當走至能通往中央的橋旁，古莉奧就發現在這條路的盡頭有一個發光的地方，於是他們便走到那裡並進入至另一個地方。那裡像是一個迷宮的地方，當走至一處放有書櫃的盡頭時，他們就對這地方感到奇怪，而當中的擺設更不禁令人覺得是研究室或是資料室的地方，奧法認為這並非一個普通的島。這是因為他從書中找到一個名為「水晶之卵」的物件，當中記載著只要能使用這物件便能自由控制時間的事。不過他們並不是要調查這島，找出積艾斯的女兒才是現在首要任務。積艾斯看到書架有點異樣，便將之推出去，發現書架後還有一條通道的，就是這樣，他們便繼續行程了。



他們沿路走至出路附近，奧法又見到書架上放有其他書籍了。什麼政治、經濟、科學等，全都是非常深奧的內容，但奧法卻在其中發現到一段寫著「…佳亞為了收集人間界的情報…」的奇怪文章，令他摸不著頭腦。至於積艾斯則在另一個書架上看到一本記載著這地方的書籍，原來這裡叫「知之塔(知の塔)」，這座塔是有一條能到達地下迷宮的地下通道；只要利用這迷宮，便能到島內的各處地方。於是古莉奧便提意立刻出發，而積艾斯為了各人的安全，便決定先獨自前往，看看危險與否才繼續前進。



果然前路是充滿危險，積艾斯剛從出口離開後，便立刻遇上三隻怪物。在旁的兩隻怪物會作近接系攻擊，而中央的怪物雖然不會作近接系攻擊，但卻會從積艾斯面前放下一隻類似食人花的妖怪，他將需要立刻將之殺掉，否則妖怪便會吃著他不放了。至於攻擊方法就是先將在旁的兩隻怪物殺掉，然後再殺中央的妖怪就能較輕易將妖怪全滅了。



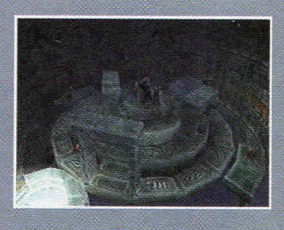
將敵人全滅後，奧法他們也趕到積艾斯處，他們於學問之迷宮前看到一塊奇怪的石版，那裡寫著要進入學問之迷宮內的人，將知識守護者有意思的石成為「意思之石」。這令人費解的說話都不知是什麼意思，奧法就唯有不理會當中的玄機繼續前進。原來那是一個在通道上放有石頭的迷宮，若奧法行錯的話，石頭可是會移動，若他看到石頭正面蓋著的眼睛多次，就會立刻返回入口處。至於出路路線其實很簡單，只要向奧法的最左手邊的路向前行的話，便能到達出口了。





一離開出口，奧法他們又再次遇到妖怪了，這次還有五隻之多哩！於是這次的戰鬥就由奧法、古莉奧和積艾斯一同行動。這次在戰場上將會有回復和攻擊的輔助道具，奧法他們可以好好利用它們。而敵人方面，那裡將會有一隻懂得在地上滾動的妖怪，只要小心避過牠滾過來的攻擊便沒事了，另外還有剛才不難對付的近接系攻擊的妖怪，由於有三人合作和加上有輔助道具的協助，要戰勝也輕而易舉。

船的墳墓



這次的迷宮要解開可說易不易、難不難，能否由出口離開就要看看眼力與手力了。奧法他們首先從一條由三個合併在一起的隧道狀通道走到中央，在拉動那裡的機關後，那三條通道就會以不同速度旋轉，只要按下○掣便能令最外的一個通道靜停，如此類推。若於可於能到達的地方上將三條通道連成直線，奧法便能由通道前往到該處。



奧法接著的下一個目的地雖然不是迷宮，但就被海水淹蓋著地面，一個不留神掉在水中的話，就會遇溺而受傷。那裡又是一個藏書庫，經積艾斯翻開那些書本後，估計其女兒應該位於島中的建築物內；由於古莉奧太為積艾斯著急了，因此便爭著要到中央有鎖鏈的地方，將能夠通往那島的吊橋放下。





「那裡真令人感到不安喏~…呀！那是什麼來的」

奧法聽到古莉奧說出這樣的感覺，再看過四周的環境後，就作出這樣的估計：「是艘破爛的船哩，應該是船的墳墓吧？」

「…真奇怪啊…這個島」積艾斯感到疑惑地說。「不是很像沒人住嗎？」

奧法越想越奇怪，並很同意積艾斯的意見，於是就向積艾斯質疑說：「喂，真的是這方嗎？」

「唔，沒有錯的。就是從這方前進」

「呃，真的要由這裡行嗎？沒有其他路了嗎？」仍感到心慌的古莉奧好像不大願意行這路，她想再求證多次希望積艾斯記錯。



「如果不由那裡走過，便不能到達島中心了。」正當積艾斯再堅決地表示再沒其他方法可前往島中心時，剛才的吊橋就升回塔門處，那即是他們再沒辦法返回塔內了。現在他們再不用爭拗，可一心一意地通過船的墳墓了。

離開船的墳墓之路線也頗為複雜，當中需要爬梯、行木柱，若不小心就會跌在地上，便要重新爬上去。只要移動至最右方的破船處，奧法便算成功通過船的墳墓，不過那裡又有妖怪等待著他們了。



這次要對付的敵人是一些魚形的怪物，有的是會以自身飛向己方作攻擊，有的是會飛到己方頭上吃頭作攻擊。由於他們身處海中，所以奧法只能作魔法攻擊。另外，那些會以自身作攻擊的怪物之數量是會不斷補充的，因此奧法可先專注攻擊會吃人頭的怪物。當敵人攻擊至差不多時候，積艾斯就發現在破船底有一個裂縫，只要以他的力量便可弄破船底從而入內躲避，於是他就託奧法與古莉奧代為攻擊怪物。而奧法他們再攻擊多一段時間至積艾斯弄破船底，戰鬥便會完結。

穿越未來?!

進入船底內，奧法他們基本上只有一條路可行，而當中又沒有什麼寶物，因此他們不用一會便能離開船底，並到達一個藏有寶物的地方！然而那藏寶地方設有一個陷阱，他們從地板掉落至下一層，那裡將會有多隻妖怪出現。



那些妖怪與之前一戰相約，一種是以自身飛向己方作攻擊，另一種則會飛到己方身旁捉住作攻擊。當中最難應付的可說是會將人捉住的妖怪，奧法可先將之消滅，再向其他敵人攻擊。而在這戰場上將會有回復的輔助道具，當己方的HP值過低時可利用它回復。與上次戰鬥一樣，積古斯會發現牆上有裂縫，而他亦是會到那處弄破它。同樣，只要積古斯將之弄破，亦表示戰鬥結束。

經過在破船上穿穿插插，看來已再沒有路可讓他們前進了。不過積古斯卻認為只要將船上的木柱砍破，就能造出橋來繼續前行了。於是他爬上破船上用劍將木柱砍破，「轟」的一聲，木柱便掉在兩處破船殘骸之間，而奧法他們亦可從木柱走到島的中心了。奧法他們從樓梯而上，並由上方環顧破船四周，發現到一些奇怪的事。



「古老的破船…相信除了我們以外還有其他人流落到這島上吧」古莉奧作出這樣的推測。

「？很奇怪哩…這艘船…在哪裡…」奧法好像發現到一些東西，令他覺得這艘船很有可疑。「這個像…不就是我們剛才所乘的船來嗎！」

「嗄？…呀！」被奧法這法說，古莉奧也為認出船頭前的人像而感到驚訝。

「沒有錯的了。這就是我們乘的船啊！」

「可是為何它有這麼殘舊的腐蝕呢？」雖然積艾斯也認同，然而還有問題存在。

「那艘船能夠一下子就變成這樣子，只有一個原因」

古莉奧似乎對這原因感到很有興趣，便立刻要求奧法告知她並說道：「嗄？嗄？是什麼啊！」

「就是我們來到了很遠的未來！」

「來到未來？！」

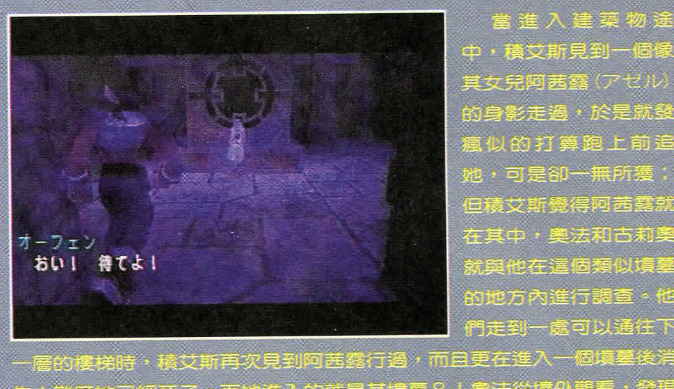
「瘋、瘋了嗎！！」

古莉奧與積古斯聽到奧法有這樣的推斷，都不約而同地感到驚奇。

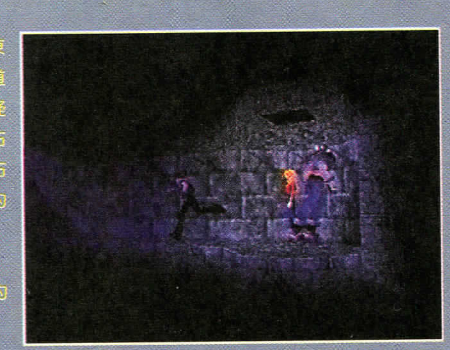
「等、等等啊，奧法！為何會這樣的？」

其實這只是奧法自己的推斷，所以也不太清楚實際情況，所以聽到古莉奧問她問題時，就不耐煩地用手指指向破船上，並回答她：「你問那裡吧！」之後便繼續前行，進入了山中的建築物內了。

女兒的靈魂



當進入建築物途中，積艾斯見到一個像其女兒阿茜露（アセル）的身影走過，於是就發瘋似的打算跑上前追她，可是卻一無所獲；但積艾斯覺得阿茜露就在其中，奧法和古莉奧就與他在這個類似墳墓的地方內進行調查。他們走到一處可以通往下一層的樓梯時，積艾斯再次見到阿茜露行過，而且更在進入一個墳墓後消失！難度她已經死了，而她進入的就是其墳墓？！奧法從墳外觀看，發現墓內好像放有一些東西，於是便打算入內看看這東西是否阿茜露，便可知道她是否死了。他們在懷疑是阿茜露墳墓對著放置石碑的地方處，將那裡的石碑移動，之後就從地上的通道進入了墳墓內了。



「這些是…？」

「頸鏈和一些…零碎的東西吧」



古莉奧與奧法在進入墳墓內，就觀看放在當中的物件。

「這是，一封信？」古莉奧像有發現說。「是寫著給爸爸的，難不成是…給積艾斯的信？」

積艾斯聽到這信可能是阿茜露給自己的，便急不及待地從古莉奧手中取去信紙查看。「什、什麼？阿茜露…阿茜露寫給我的…」他繼續看著信裡的內容並道。「這信寫著要求我到這裡的…」

積艾斯將視線移到奧法處，發現了他手上帶著的東西，便向奧法說：「…咦咦！奧法殿下，你手上的碎片，好像是水晶之卵的碎片來的。」

「什麼？是那本書記載著的東西！真的是能夠利用它來飛越時間的嗎？」

「只要按著碎片的內側，並向著它唸誦的話，就應該可以穿越時空的了…」積艾斯向奧法的問題作出這樣的解釋。「可能阿茜露能預知會有此事發生，所以就在這裡通知我也說不定」



「那即是剛才的人影，是從你女兒想念而形成出來，用來引導我們到這裡來…」古莉奧將積艾斯的說話作出整理。

既然作出這樣的安排，亦即是阿茜露想他們返回過去，於是奧法就拿著碎片唸誦，並返回他們原來的時空；為了要救回女兒，他們便到處找尋她的下落了。

他們從樓梯返回地面，並從另一條通道繼續前進。當中雖然只有一條直路前進，可是在地上卻經常有很多會掉落下一層的陷阱，所以他們可能會重覆行同一條路。其後又會有一些木欄欄住去路，奧法就利用劍將之砍破，另外亦有鋒利的針板，他們可要小心經過。而越過這些地方後，迎面而來就是妖怪。



這次的妖怪數目眾多，又有會滾地撞過來作攻擊的妖怪，又有會飛天的妖怪，幸好有回復及攻擊系的輔助道具，奧法他們才能輕易的對敵。而奧法最好先將滾地的妖怪消滅，然後才對付飛天的妖怪，由於飛天的妖怪不能作近接系攻擊，因此要使用魔法才可。

蜘蛛洞

沿著一條露天的長樓梯而上，古莉奧發現在遠處有一座建築物，而那方正是島的中心，積古斯相信女兒就在其中，於是便立刻出發前往該處了。他們從樓梯的盡頭進入山洞內，可是卻被一層物質隔著前路，而古莉奧的腳更被地上的東西黏著而摔倒在地上。



「很痛！嗚，拉我出來啊！」

「不要動呀！這是蜘蛛巢啊！」奧法看到四周的環境後，估計到這是蜘蛛活動的地方。

「我可不是餌啊！」

可能是奧法他們的說話太大聲了，內裡的妖怪發現了他們。於是奧法便積艾斯帶古莉奧暫作躲避，而他就準備一人迎戰。



這場戰鬥共分為兩部份，首先就是對付位於上方的兩頭大妖怪，雖然牠們會不斷吐出妖怪蛋，但奧法可不用理會牠，只管用魔法攻擊牠便可。不過在攻擊兩頭大妖怪的同時，妖怪蛋會走出很多小妖怪，有時牠們會走向奧法身上攻擊，只要在這時用防禦便會沒事。而在消滅完兩頭大妖怪後，就是對付小妖怪的時候。奧法這時最好用魔法攻擊牠們，因為這樣才能一次過殺掉多隻妖怪，困難不是太大。

將小妖怪全滅，便會進入第二部份的戰鬥，這次戰鬥主要是以作近接系攻擊的劍作攻擊。在開始之時，洞內的蜘蛛會打算吐絲欄著洞口，而奧法可在未吐絲前利用劍攻擊牠，直至牠將洞口封住。洞口外的蜘蛛絲共分三層，奧法將需要用劍將蜘蛛絲斬開；雖然蜘蛛在洞內，但牠仍會作出攻擊，牠會在蜘蛛絲上方放出光線魔法，另外亦會在內放出十分強勁的光線攻擊，奧法可要小心。而只要將所有蜘蛛絲斬開後，就可以重覆之蜘蛛未吐絲前的攻擊方法，這樣便可輕易地將之消滅。當奧法將之消滅後，便可獲得魔法「光輪之鎧」。GP



To be Continued…

ARMORED CORE 2 AC攻略白書

by:非

PS

製造商：	FROM SOFTWARE
發售日期：	發售中
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	70 KB以上
ACT	

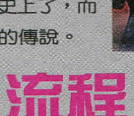
序

在遊戲的攻略開始之前，先來一個總力特集，回顧以前介紹過有關遊戲的資料。說起來上集推出至今已經一年有多了，遊戲魅力之處便是細緻的機體組合，而當中由名機械設計師河森 正治的機體和插畫，加上其獨特的世界觀，令遊戲充滿著實感。遊戲中精彩的戰鬥表現手法，為玩者帶來無限迫力的臨場感。

STORY

地球曆196年，現時地球上最大的企業「ZIO MATRIX」，在大破壞發生以前已經開始進行火星探索計劃，他們以一些無人駕駛機體，在火星實行了一個名為「TERRA FORMING」的實驗。隨後ZIO向火星派出大規模的調查部隊，而他們終於發現到令火星地球化的方法。





自此地球的企業都紛紛移居火星，之後的20年期間，開始形成了火星社會，地球30～40％的人都移居到火星之上，在地球上的企業對立也隨之而瓦斯。

雖然說企業對立告一段落，但是企業的目標已移到火星，她們為了爭奪資源和控制權，再次引發起激烈的武力紛爭，RAVEN們要再次駕著AC出現在火星的新歷史上了，而RAVEN之間在NINE BALL之後又開始了一個新的傳說。

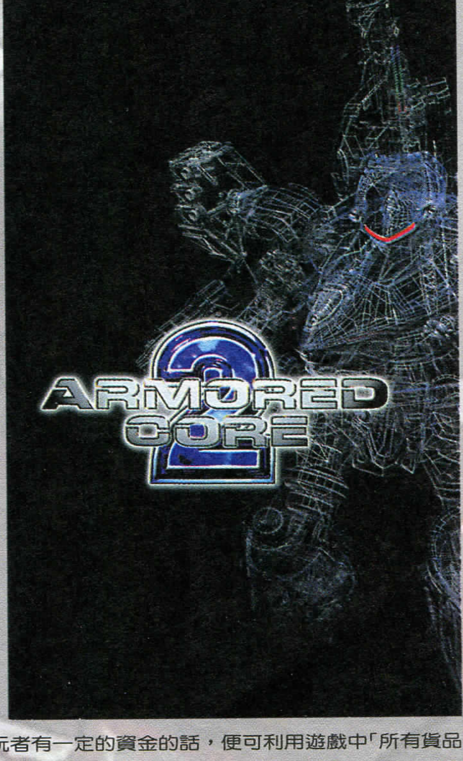
CONTROL

方向掣	機體移動
□	右手武器
△	武器選擇
○	左手武器／開門／解除機關
╳	加速／跳
SELECT	暫停
START	顯示詳細地圖
L1／R1	左／右水平移動
L2／R2	向上／下望
L3	啟動EXTENSION
R3	使用OVER BOOST

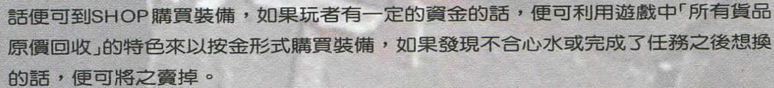


流程

玩者為一個名為RAVEN的傭兵組織成員，透過接受委託和比賽來強化機體，在這機械動作遊戲中，模擬的部份令它變化多端，因為玩者可以對自己的機體進行各種的設定，而當中精彩的任務便是故事發展的主線。



玩者多數先由MAIL來接受委託和收集有關作戰的情報，然後便可到MISSION中查看任務，在出戰之前應到GARAGE中選擇適當的裝備，或是到AC TEST中確定機體的性能。如果發現裝備有所不足的話便可到SHOP購買裝備，如果玩者有一定的資金的話，便可利用遊戲中「所有貨品原價回收」的特色來以按金形式購買裝備，如果發現不合心水或完成了任務之後想換的話，便可將之賣掉。



至於ARENA方面，玩者便要由50名開始逐一擊倒對手，攀上第一位並得到「NINE BREAKER」這個稱號，在比賽當中彈藥費和修理費都是免費的，而且打敗特定對手後，更可得到PARTS以作獎勵。

畫面解說



1. AP(ARMORED POINT)即玩者機體的耐久值。
2. ENERGY GAUGE，使用加速或是ENERGY系武器便會減少。
3. MESSAGE AREA，會為玩者各種有關機體狀態的資料。
4. 雷達，根據玩者所使用的類型而有所改變，而敵人的高度是會由低(黃色)、同高度(紅色)和高藍色來表示。
5. 現在使用中的武器，有顯示所剩的彈數，紅色時表示彈數為0。
6. SYSTEM MESSAGE，有關系統上出現錯誤都會在這裡顯示。

MAIN SYSTEM

GARAGE	在這項中玩者可以利用不同的PARTS組合自己的AC，使用「EDIT EMBLEM」便可為AC作成徽號，而且這功能更對應USB MOUSE，在設計時更加方便容易。另外玩者也可以透過CHANGE COLOR或CHANGE PATTERN來改變機體的顏色，說不定可以造出其他作品中的機體啊，筆者便造了一部沙煞比。
ARENA	由RAVEN們駕著AC一對一的比賽，勝利者可得到一定的報酬。
SHOP	玩者可以在這裏買到各種部件，當中出現的部件，是會因玩者跟生產商的關係而增加，最特別的地方便是可以原價賣出之前購買回來的部件。
SYSTEM	主要是用作記錄存取，也可以在這裏查看到遊戲現時的完成度，另外玩者原創的徽號也可以儲存到PS2的SAVE CARD之中。
MAIL／MISSION	由企業或是其他委託人提供情報，接下來便可到MISSION中查看有沒有新的任務。



BATTLE BASIC

在出戰之前，玩者最好先到GARAGE中查看裝備是否合適任務，而最先要換的筆者認為便是GENERATOR，因為它的輸出能量會直接影響到機體的行動力，接下來應該購買的便是一載重量較高的腳部，這樣才可以慢慢的強化機體上身的其他裝備。

玩者購買或更換部件時，應該將有或是暫時沒有的部件賣去，以套取更多的資金去購買新裝備，這樣才可以更靈活地將機體強化。而武器方筆者建議執行任務時便使用能量系武器，而在ARENA時才使用各式重型的實彈武器，這樣彈藥費方面可省回很多。

另外筆者亦建議大家在遊戲時，先到ARENA打倒一定的對手，以取得獎金和部件來強化機體，因為一般來說能量武器都是比較貴的，而在ARENA中不可少的裝備便是ZWM-M24/IMU和EWM-M444這兩種型號的MISSILE，因為攻擊力高，而且導向性能及攻擊方法特殊，很容易便可以收拾對手。如果選擇在ABANDONED HIGHWAY戰鬥的話便更具優勢，因為玩者是在一大廈的頂層，可以靜制動用MISSILE慢慢攻擊對手，絕對可收拾ARENA中大部份的對手。

而遇上一些機動性低的對手時，玩者也可以配上EWG-HC-GN210這手提榴彈砲在BATTLE DOME戰鬥，以其特高的攻擊力和射程先發制人。不過到了差不多15位時，有部份對手是強化人間，在使用以上的戰法可能會有點困難，這時玩者可以裝上AP最高的裝備加上強力武器，放棄所有機動力在MAREA BASE這個比較細的地方進行「鬥硬」的決戰吧！



AC用語解說

在這世界觀宏大的AC世界之中，有不少特殊的用語，以下將會為大家解說其年代及一些用語：



AC	以CORE和內藏的推動器為中心，然後在CORE接上各種的部件，這種戰鬥用的MT被稱為「ARMORED CORE」。
MT	MT為「MUSCLE TRACER」的簡稱，跟AC不同的地方便是不可以進行任何換裝，而且多數是性能簡單的量產型機體。
IZAK條約	在大深度戰爭之後，由殘餘的企業之間所協定的條約。
大破壞	人類史上最大規模的戰爭，緣起是因為先進國家在發展時，害怕被他國阻礙而互相攻打而開始，大是次戰爭之後便令地球表面不再適合居住，而僥倖生存的人便開始移居地下世界，此為《ARMORED CORE～MASTER OF ARENA～》的開始。
大深度戰爭	由前作時的地下世界引起的戰爭，同樣地企業為了奪得地下世界IZAK CITY的控制權而開戰，令地下世界開始崩潰。
RAVEN NEST	透過網絡來執行任務的傭兵組織，被第一作的主角所消滅了。
NINE BALL	在第一作中登場的傳說AC。其實是由RAVEN NEST這個系統所操縱著的機體。
TERRA FORMING計劃	在大破壞之前便有的移居火星計劃。不過在大深度戰爭之後，這個計劃被「ZIO MATRIX」發現到，而且向地球的人類宣佈並實行這個移居火星的計劃，至今已有40%的人類移居到火星。
企業	與現代企業的性質相同，不過由於規模過大，而且她們有統治所有成員的能力，基本上可以說是一個國家。
ARENA	由控制著AC的RAVEN們進行一對一的比賽，勝出者除了排名會上升之外，更可得到獎金或是AC PARTS作為獎品。
RAVEN	所有隸屬RAVEN NEST和ARENA中的AC駕駛員都會稱為RAVEN，他們會執行各種任務來賺錢。

AC年代設定

0096	火星TERRA FORMING第一次計劃
0106	大破獲
0156	AC 1的年代／大深度戰爭爆發
0186	為期30年的大深度戰爭完結
0196	發現TERRA FORMING計劃／定下令火星地球化的方針
0199	開始移居火星
0223	火星社會形成／AC 2的年代降臨



PARTS

遊戲中具吸引力的地方莫過於機體組合這個部份，玩者往往會花不少時間在GARAGE或是SHOP之中，而遊戲中各部份裝備的設定數值都十分詳細，務求令機體更具實感。這集的PARTS增加了不少之餘，就連機體本身也新增了數個部份，而且玩者更可以分別擁有3個不同配搭的AC，令玩者可以在不同的任務選擇最合適的機體出戰，以下會為大家解說各部份和有關數值，亦會提供一些推介裝備讓大家參考，而大家有了自己最滿意的AC後，便可到PERFORMANCE之中看到機體的表現(最多分為5個GRADE)。

HEAD

在選擇這部份時，最重要的便是留意AUTO MAP這功能，因為會對玩者執行任務時有很大的幫助，應該選有AREA MEMORY或是AREA&PLACE NAME功能的頭部。至於雷達方面，大家可以考慮使用背部的雷達，因為頭部內置的雷達範圍有限。

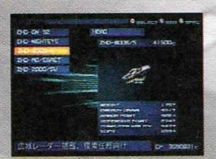
COMPUTER TYPE

電腦的種類分為ROUGH：舊式，STANDARD：標準，DETAILED：高性能，電腦類型會於任務說明時內容有所變化。

COMPUTER SEX	電腦的性別(還是選女的比較親切)。
SYSTEM CONTROL	SYSTEM ERROR時的修復能力。
AUTO BALANCER	控制AC的安定性。
HACKING FUNCTION	HACKING技術越高，可以解開的門鎖便越多
MAP TYPE	地圖的表示。NO MEMORY：只顯示附近的地形，AREA&PLACE NAME：附有地圖功能和有關任務的情報，如任務的目標，AREA MEMORY：只有地圖功能。
NOUSE CANCRELER	表示有否防干擾裝置。
BIO SENSOR	表示有否生物探測器。
SENSOR INTERVALAC	起動後，各探測器的運作時間。
RADAR FUNCTION	雷達裝置與範圍。
SCANING INTERVAL	雷達處理情報時的效率。

筆者推介

EHD-NIGHTEYE



基本的性能都可在水平以上，比較平均的型號，比較適合在ARENA中使用。

ZHD-8008/S



HACKING技術特高，對應各種任務，特別是在解鎖的任務中，它便可發揮最大能力，而且雷達的功能高，可以省回在背部安裝雷達。

ZHD-AG-TURRET



各方面的能力都高，而且在頭部而言重量不算太高，是執行室外任務的首選，亦是筆者喜歡使用的部件之一。

CORE

整部AC的架構軀體，防制力和AP都是最高的，而且可以裝上OPTIONAL PARTS，不過CORE的特殊數值不多，大家最好選擇一些附有迎擊MISSILE能力的，另外CORE是眾多部件中最重的，所以不要花太多時間在重量方面，反而應選擇一些防禦力和AP較高的。

AMRMOR POINT	AP為機體的耐久值
MAXIMUM WEIGHT	CORE的最大載重量，包括了腕部和武器，它們的重量都會影響這個數值。
VS-MG-RESPONSE	迎擊MISSLIE的反應和能力。
VG-MG-RANGE	迎擊MISSLIE的範圍，這個數值越高，前方的迎擊有效範圍便越廣。
EXTENSION SLOTS	各個CORE的OPTIONAL PARTS數量。
OB POWER	使用OVER BOOST時的能力。
OB ENERGY DRAIN	使用OVER BOOST時的ENERGY的消耗量。

機體能力

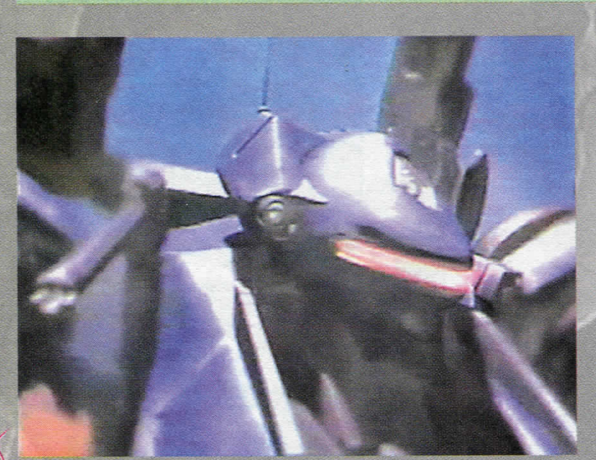
OFFENSIVE PONT	機體的總攻擊力。
DEFENSIVE PONT	機體的防禦力。
STABILITY	安定性，主要是會由腳部的重量而定。
MOBILITY	機動性，機身的重量是會影響到的。
MOVING SPEED	移動速度。
TURNING SPEED	回旋能力，機體的轉身能力，和移動速度同樣會受腳部影響。
RISING ABILITY	AC的上昇能力，除了受BOOSTER影響之外，重量也是其中的因素。
OB ABILITY	使用OVER BOOST時的速度和持續時間。
COOLING EFFECIENCY	機體的散熱能力，由RADIATOR和GENERATOR所影響。
SUPPORT SYSTEM	OPTIONAL PARTS的能力。
RADAR ABILITY	AC的雷達性能。
SENSOR ABILITY	各種探測器的能力。
FCS PERFORMANCE	會因FCS的類型和範圍而改變。
OVERALL	機體的總合數值。

各部份共通數值

NAME	部件的名稱
ENTERPRISE	部件的生產商
WEIGHT	重量
ENERGY DRAIN	所消耗的EN

外部共通數值（頭部、CORE、腕部、腳部）

ARMOR POINT	PARTS的耐久值，這數值會直接影響到機體出擊時的AP
DEF_SHELL	對實彈攻擊的防禦力
DEF_ENERGY	對能量攻擊的防禦力
COOLING	散熱的效率





ARMS

EXTENSION TP 表示可否裝備到EXTENSION。
ENERGY SUPPLY 能夠提供多少能量予裝備中的武器。
HOMING REACTION 使用左手武器時的導向性能。
REACTION CONTROL 控制武器時的制禦能力，可以減輕發砲時的反動力。

腕部可以分為通常腕和武器腕這兩種，因為受到CORE的載重量限制，所以在選擇或是調查腕部都比較困難。在選擇腕部時，其重量和防禦力同樣重要，至於其他的數據當中REACTION CONTROL和ENERGY SUPPLY都是值得留意的。

而武器腕方面，型號多數是以「□AW」為字頭，以之識別。在使用了武器腕後是不能在腕部裝備任何武器的了。整體而言，武器腕的彈數都是十分之少，再加上沒有防禦力，在進行持久戰時比較危險了，除非是在ARENA遇到攻擊相差太遠的對手，否則還是少用為妙。

筆者推介



EAN-MWZ

各方面的性能都很好，而且十分便宜，只可惜便比較重。



EAN-2112

AP和對實彈防禦力高是其賣點，而且HOMING REACTION及REACTION CONTROL都在水準之上。



ZAW-XP/T9

初期武器腕當中最佳之選，射程和攻擊力都高，而且RELOAD TIME快，如要速戰速決便買它吧！

LEGS

腳部是決定AC類型所走路線的主要部份，因為載重量是絕對影響到AC的其他裝備。今集包括FLOATIN LEG在內有種不同的腳，而且在BOOST方面的操作亦有所不同，在遊戲的初段比較適合使用防禦力高的腳，在熟練了之後才說機動力吧！

二足類(TWO LEGS)

各方面能力都平均(外型也比較美觀)，適合任何類型的任務，而安定性是二足類令人最放心的地方。除了一些重型的型號外，二足類的載重量一般都比較低。但是筆者不建議各位使用重型腳部，因為機動性實在太低，再者消耗能量也很高。

筆者推介



ELN-2002AT

直到遊戲中段的敵人都是以實彈攻擊為主，所以實彈防禦高的它比較實用，不過載重量低是不足之處。

ELN-02A

為二足類中性能上最為平均的型號，比起ELN-2002AT其他能力都要高，特別是載重量比它要多出300多點，而且平衡力亦很高。

逆關節類(REVERSE JOINT LEGS)

逆關節類除了在發射CANNON時後座力較大之外，各方面的性能都算良好。安定性、回旋能力和速度等有關機動性的數值都比二足類好，而且價錢亦比較低，遊戲初段逆關節類是腳部的較佳選擇。不過到了中段時間，因為敵人開始使用能量系的武器，所以能量防禦和AP低的它會比較吃虧。

筆者推介

ZLB-7744/VAT

在逆關節類在美觀的一種，美形主意者要留意了。它各項能力都很高，特別是載重量有6500點之多，而且AP和實彈防禦都能令人放心，是逆關節類的首選。



四足類(FOUR LEGS)

在地上高速移動用的四足類，最大好處便是可以在移動中使用CANNON系武器。載重量和防禦力低令它不太實用，而且移動所耗的ENERGY高，如果同時使用ENERGY武器的話，很容易便會導致過熱。

筆者推介

ZLF-A3/CARM

如果一定要選的話，便非它莫屬了，除了實彈防禦比較低之外，各方面的能力都表現良好，加上消耗能量低和散熱能力高，而且有一定的載重量，為四足類的不二之選。



坦克類(TANK LEG)

以最高的防禦力和載重量為系列的特性，自然地其機動性便會比較低。使用坦克類時，可以利用其載重量高的特點，裝備一些攻擊力高的武器，而且由於它是沒有CANNON限制，所以能空中發射CANNON，於ARENA中使用高類組合最為合適。

筆者推介

ELC-D1 S1

以「移動要塞」為名，因為極高的防禦力和載重量，可以令攻擊力大大增加，不過要使用它的話，便要放棄機動性了，而且它也太貴了，在遊戲的初段是買不下的。



浮游類(FLOATING LEG)

浮游類的最大優點便是其浮游能力加上高速移動，令機動性大大提高。除此之外，其他的能力都比較低，防禦力和載重量便出奇地少，所以筆者覺得不太好用。

筆者推介

ZLC-C04T/CYOR

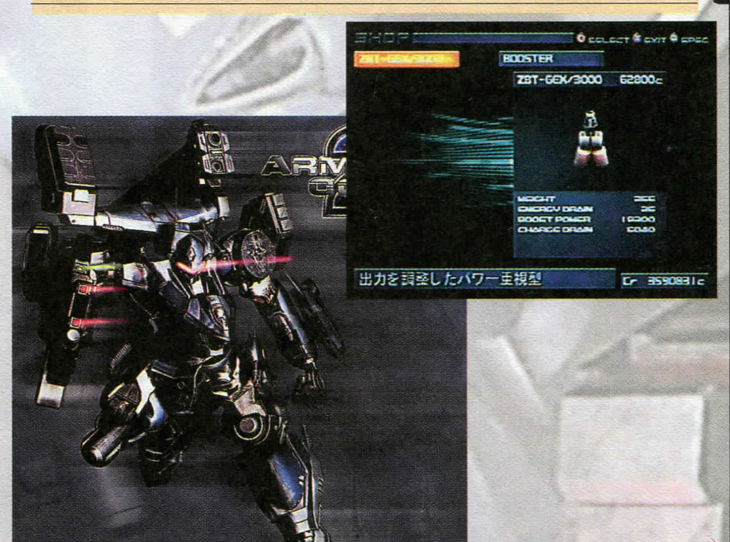
各方面的能力都極高，包括價錢。不過在浮游類當中，它的移動速度便要低很多，另外ZLC-CO4T/CYOR是會在較後的時間才會出現，所以遲點才作考慮吧！



BOOSTER

推進器可以說是AC的體力，一個效率高的推進器可以令AC的運動時間延長，所以在選這部份時，還是以BOOST EFFICIENCY為主。

BOOST POWER	推進器的輸出能力，數值越高便可令上昇和前衝時的速度加快。
CHARGE DRAIN	使用推進器的能量消耗。
BOOST EFFICIENCY	使用BOOST的持續時間

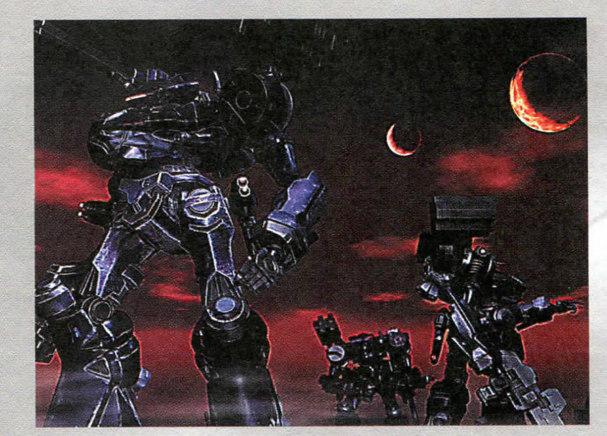


職業特「攻」隊

FCS

WEAPON SIGHT
STANDARD：標準，WIDE &SHALLOW：範圍大，但射程短，LENGHTWAY：垂直範圍大，SIDEWAY：左右範圍，NARROW &DEEP：射程遠，不過範圍細。
SIGHT RANGE
瞄準的距離。
SIGHT ABILITY
視野的基本能力。
PRECISION
瞄準的精確度。
RETICLE MOVILITY
LOCK ON的移動速度。

主要是影響到AC的瞄準能力和LOCK ON目標的數量，而筆者最推介的類型便是射程短，但是範圍極廣的「WIDE &SHALLOW」類型的FCS，對新手而言有很大的幫助，至於SIDEWAY也是一個不錯的選擇。



GENERATOR

ENERGY OUTPUT
輸出能量，是AC的動力，會因機體的重量而改變。
MAXIMUM CHARGE
能量計的數值。
REDZONE
GENERATOR的REDZONE數，而當能量在REDZONE時，便會消耗得比較快，所以到了REDZONE時還是休息一會比較安全。
CALORIFIC VALUE
產生的熱量。

AC的動力來源便由此而來，在戰鬥畫面左端的能量計便是GENERATOR的輸出能量(ENERGY OUTPUT)。使用推進器和能量武器都會消耗能量，而能量用完盡時，AC便不可以再作任何牽涉到能量的動作，包括使用BOOST、左手武器和能量武器，而且更強制等能量完全回復才可再次使用。

筆者推介
GR-XR/1 5000

筆者認為第一件要換的便是這部份，因為它的價錢低，而且比玩者初期所裝備的高出不少，而且重量和熱量都低，能提高AC的能量之外，更讓玩者安裝其他較重的裝備。



RADIATOR

散熱器(RADIATOR)為新增的部份之一，因為這集每部件都增加了熱量這數值，而且被擊中時，機體的熱量亦會上升，當OVER HEAT出現時，AP便會開始下降，所以選擇一個好的散熱器是必要的，而當中最好的筆者認為便是RBG-CM6。



INSIDE&EXTENSION

這兩項都可以混為一談的，同樣都是這集新增的地方。INSIDE主要都是一些輔助武器，而且以實彈為多，在彈藥費方面是一個問題，不太好用。至於EXTENSION則以迎擊MISSLIE的裝備為多，不過大家還是期待ZEX-AL/REX這反導彈裝置吧，因為它只會消耗能量，所以可省回昂貴的彈藥費，而BEX-BD150是一急速下降的推進器也是不錯的裝備。

雷達固有數值

RADAR RANGE	雷達的有效範圍，數值越大，索敵範圍便越廣。
RADAR TYPE	雷達的種類會因形狀而有改變。STARDARD：標準型，CIRCLE：圓形，OCTAGON：八角型。
NOISE COUNTER	防干擾裝置。
BIO SENSOR	生物探測器。
STEALTH SENSOR	對STEALTH用探測器。



不過一般來說背部裝備也比較重，所以閣下的AC要有一定的載重量，才可裝備一些強勁的BACK UNIT。特別是在兩肩武器方面，雖然攻擊力高，但是重量和彈藥費都是令一卻步的地方，所以筆者覺得兩肩武器還是在ARENA中使用比較好。

BACK UNIT

於BACK UNIT中筆者覺得最重要的可以說是MISSILE系的裝備，因為其導向能力是其他武器沒有的，而且熱量和攻擊力都高，可以為敵人帶來一定的傷害。而在遊戲初段必備的背部裝備，可說是EWM-S602這小型MISSILE，它有一定的攻擊力和彈數，在室外戰和對空有很大的幫助，而且彈藥費亦不高。

除了MISSLIE外背部裝備還有ROCKET、CHAIN GUN、CANNON和雷達這些裝備。ROCKET方面筆者便不多說，雖然攻擊力高，但是彈藥費貴以及不可以LOCK ON，對初玩者來說不是一個好選擇。

另外能量系CANNON－EWC-XPO808是筆者的心水推介，攻擊力和射程兼具的它，連射速度和熱量都高，如玩者配合坦克類或是浮游類的腳部使用，便可以進行移動攻擊，令攻擊時更具效率。

而背部雷達亦是必須品之一，選擇時應以有效範圍作前題，就算貴一點也是值得的。



ARM UNIT

這部份以左、右手作分類，右手的便是以鎗作遠距離攻擊，左手方面便有劍和盾這兩種。先說右手武器，它可說是機體的主要戰力，而其重量是會受腕部重量負荷限制，所以玩者要小心注意背部裝備和EXTENSION對腕部重量的影響。

筆者在此建議各位玩者在執行任務時最好還是使用ENERGY系的武器，因為可以省回彈藥費來購買其他裝備。另外，在選擇武器時也該注意射程和熱量(AMMO HEAT)，因為可以令作戰時更有效率。

左手方面今集新增的盾作用不大，因為消耗能量的速度實在太快，而且效率不高。但是劍方面還是選能力最為平均的ELS-3443，最大好處便是輕。

武器共通數值

TYPE	武器的種類
WEAPON SIGHT	武器的LOCK ON類型，而ROCKET系的武器便沒有這項
ATTACK POWER	每發的攻擊力
NUMBER OF AMMO	武器的彈藥數
AMMO TYPE	彈藥的類型(SOLID：實彈，ENERGY：能量)
AMMO PRICE	每發彈藥的價錢，而ENERGY系的武器是不用彈藥費的
AMMO HEAT	擊中對手後所提高的熱量，數值越高便可更易令對手OVER HEAT，而導致SYSTEM ERROR。
RANGE	武器的射程。
MAXIMUM-LOCK	基本上只會有MISSILE系才會有MULTIPLE LOCK，其他武器都應該是1。
RELOAD TIME	每發攻擊所隔的時間，會影響到武器的連射效率。
DISCHARGE REACTION	在攻擊時所引起的衝擊力。
USED DRAIN	能量系武器每發所消耗的能量。

筆者推介

EWG-XP400

不論是MISSION或ARENA都適合的它，是遊戲中段才會出現的能量系武器，價錢雖然貴了一點，但是重量輕而攻擊力高為最大優點，而彈數有150發之多，就算是持久戰也沒有問題，大家儘定錢買它吧！

ZWG-SRF/8

作長距離戰用的好選擇，攻擊力屬高以及RELOAD TIME快，但因為彈藥費問題，所以還是在ARENA中使用比較好。



EWG-XP1500

此為EWG-XP400的前身，同樣是以輕量為主的能量系武器，攻擊力和射程雖有點不足，但在遊戲初段已是不可少的。





EWG-HC-GN210

如果說ARENA中最佳的右手武器，當然便是它。其壓倒性的攻擊力，可會在ARENA中擊倒大部份的對手，而極高的AMMO HEAT令對手OVER HEAT的機會增加不少，是筆者最喜歡使用的武器之一。

ENERGY SHIELD 固有數值

SHIELD DEF_SHELL	使用盾時的實彈防禦。
SHIELD DEF_ENERGY	使用盾時的能量防禦。
SHIELD COVER	盾的防禦範圍。
WORK EFFICIENCY 和效率。	這數值表示盾的起動時間



OPTIONL PARTS

這項最好還是待整備好其他基本裝備才購買，而值得購買的便有提高實彈防禦的SP-S/SCR，以及SP-BE++，它可以令能量系武器的攻擊力提高，在購買OPTIONL PARTS最好先看看CORE的SLOT數有多少。

人物介紹補遺

レオス・クライン(Leos Klein)

現為治安部隊「FLIGHT KNIGHT」的隊長，過去曾是ARENA中的「NINE BREAKER」，但其後引退了RAVEN，另外他亦是ZIO MATRIX進行火星探索時的警備要員。實際年齡已有90歲之高的他，利用了強化人間的技術改造了自己的身軀，所以他的體力仍能保持著40歲左右的狀態。

ボイル・フォートナー(Boyle Fortner)

FLIGHT KNIGHT的副隊長，大約30歲的男性，是Leos的心腹。活躍於地球ARENA的RAVEN，其好戰的性格將他帶到火星這個戰亂的地方。

レミル・フォートナー(Remille Fortner)

是Boyle的胞胎妹妹，為FLIGHT KNIGHT的作戰參謀，行動冷靜、冷酷的她完全聽從Leos的命令，而她在戰鬥時有著絕對的好勝心。



ストラング(Strang)

CONCORD旗下的RAVEN，是主角在RAVEN試驗時的審查官，年約50的他經常處於ARENA的高位，而他亦跟一般的RAVEN不同，他是不會因戰鬥而放棄自尊的人。至於Strang只不過是他在ARENA的化名，真正身份仍是不明。

ネル・オールター(Nell Aulter)

CONCORD的社員，會為閣下提供有關任務的各種內容，有著不少辛酸的往事，工作專心勤奮，在戰鬥時的一名好幫手。

MISSION START

遊戲中的任務，跟以往一樣都是會有分支出現，而且有些MISSION只會特定的出擊回數之內出現。在這一集中隨著完成委託人的任務，彼此間的友好關係便會上升，繼而他們會提供更多的新產品予玩者改裝閣下的AC，以下將為大家列出部份MISSION與出擊回數的關係圖以作參考。

另外因為筆者所選路線可能跟大家有所不同，在下次的攻略時會為大家補回一些MISSION心得。

ZIO MATRIX



跟ZIO增加了5點之後，玩者便會在MAIL中得知有新的產品推出，第一次更新中的ZWG-HC-IR/K99為一強力武器。

ZAW-2/SAMURI	雙手為劍的武器腕。
ZWG-HC-IR/K99	能量系武器，攻擊力、距離及能量消耗都高，彈數少
ZLR-MOC200/FG	浮游類腳部，載重量高。

EMERAUDE



在增加了4點之後，在SHOP之中便會自動出現不同的部件，EMERAUDE主要是生產RADIATOR、手提榴彈砲和輕量二足類這3種產品。

RBG-CLX5000	最為實用的散熱器，不過頗為昂貴。
EWG-HC-GN210	破壞力極高的手提榴彈砲。
ELN-701	輕量二足類腳部，機動性高，但是能量消耗亦不低。

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
01 レイヴン試験	02 MT工場鎮圧 <ZIO+1>				07 輸送物資強奪 <EMR+3>						13 機密情報保守 <EMR+4>
	03 内通者消去 <なし>				09 アーデンリバー防衛 <ZIO+2>						
		04 ゲートブリッジ保持 <なし>						11 開発地区救援 <ZIO+4>			
			05 レクテナ施設夜襲 <EMR+2>				10 空港護衛 <なし>				
				08 海上施設爆破装置解除 <EMR+2>				12 輸送列車護衛 <BEL+3>			
			06 ディソーダー排除 <なし>								

01.RAVEN試驗

任務名稱：WILD BIRD
委託人：CONCORD
成功條件：敵全滅
報酬：0

任務心得

玩者在輸入名字後，進入遊戲的第一個任務，這一版玩者為了為成為RAVEN，而參加是次RAVEN試驗。這次戰鬥是沒有任何報酬的，而當中的維修費和彈藥費都是由CONCORD擔當，所以玩者不用擔心這點，放心戰鬥吧！而玩者只要擊倒分別在3個地方的6部シャフター後，RAVEN MASTER便會出現，在打倒他之後便可以順利登入ARENA，而對付他最好的方法只是不斷使用MISSILE攻擊。

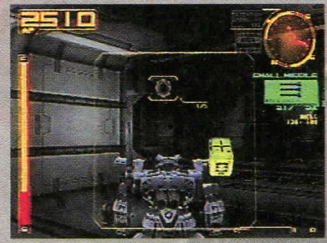


02.MT工場鎮壓

任務名稱：BAD BOYS
委託人：CONCORD
成功條件：敵全滅
報酬：27000

任務心得

遊戲初段的任務大多數都沒有難度，而這個任務只須要將工場中失控的MT全數消滅便可完成任務。這任務中的MT是以實彈攻擊，所以玩者最好選擇一些實彈防禦高的CORE或是腕部。如果想盡量減低機體的損害，玩者可以在開門的瞬間一邊後退，一邊作出攻擊。玩者在這版出擊之前，可以先將其他左手及背部裝備賣去，購入EWG-XP1500這輕量的能量武器，這樣便可省回彈藥費。



■利用開門的一刻作攻擊

03.GATE BRIDGE保持

任務名稱：SCRAMBLED EGG
委託人：LCC
成功條件：敵全滅
報酬：28000

任務心得

今版的敵人只有10部ZIO的飛行型MT，不要以為很容易對付，因為它們的攻擊都不弱，而且這版要跳來跳去之餘，還有部份的地方會塌下，在下圖有「╳」的地方便會塌下，請各位玩者小心。如果不慎掉到下層的溶岩中，機身溫度會上升得很快，所為免危險最好立即返回橋上，若能量不足的話，也可以暫處於橋下的橫樑，而且在這裏戰鬥也是一個不錯的地方。

出擊前最好先裝備MISSILE，因為導向性能和攻擊力都高，對付這版機動性和移動力高的敵人比較有效。



■在橋底戰鬥有時亦頗安全

04.レクテナ施設夜襲

任務名稱：FIRE FLY
委託人：EMERAUDE
成功條件：破壞レクテナ施設
報酬：34000

任務心得

要安全地完成這版的話，機體的機動性一定要高，因為玩者只須要到達目的地，破壞指定裝置便可完成任務，如果將全部裝置破壞，便可以額外得到3200c。擊落每部敵機便可得500c，每個砲台可得200c，全數消滅它們當是找點外快吧！武器方面玩者不用太傷神，因為敵人的耐久值都十分低，而那些裝置只須一劍便可將之破壞，近身戰可說是這版的重點。



05.DISORDER 排除

任務名稱：SILENT SNOW
委託人：LCC
成功條件：敵全滅
報酬：46000

任務心得

報酬十分吸引的一版，在此任務中玩者要將鐵路上出現的30部生物兵器全數消滅，它們雖然細小，但是有著一定的攻擊力和耐久值，加上它們在視線水平以下，要準確地攻擊它們實在不易。它們的攻擊是能量系的，所以能量防禦的裝備不可少，同時彈數亦是值得注意的一項。



06.輸送物資強奪

任務名稱：WORKER BEE
委託人：EMERAUDE
成功條件：敵全滅
報酬：42000

任務心得

在初期任務中最好賺的一個，玩者只須要在任務中消滅車上的敵人便可。這版只要有好的BOOSTER和GENERATOR的話，使用OVER BOOST一邊追上敵人，一邊作出攻擊便可在瞬間完成任務。



07.開發地區救援

任務名稱：USEFUL BIRD
委託人：ZIO MATRIX
成功條件：敵全滅
報酬：38000

任務心得

因為這任務的敵人數量比較多，所以在出擊前裝備一些彈數較多的能量系武器，而且能量系防禦亦很重要，筆者建議使用ELF-SOC61這四足類腳部，因為AP和能量系防禦都高，是一個不錯的選擇，而在攻擊敵人時，也可考慮多點使用劍，會有不錯的效果。



SECERT

相信有玩過《AC》系列的朋友都會知道強化人間這個秘技吧！筆者在開始遊戲時滿懷希望地以為可承繼上集的記錄，但是因為格式問題所以不成立。不過這集依然可以將玩者變成強化人間，玩者只須要令資金在-50000以下，便會被人拿去做改造的實驗，而因改造的次數便可獲得不同的能力。

改造級數	新增能力
Lv1	在頭部安裝內置雷達，不過範圍很細。
Lv2	利用劍攻擊時，可放出衝擊波，只要在攻擊中再加速便可使出。
Lv3	沒有
Lv4	可以在移動使用CANNON系武器，而不受腳部種類的限制。
Lv5	沒有
Lv6	GENERATOR的容量將會增加兩倍。

還有一個小秘技，玩者只須要在AC起動後同時按下「L2、R2、R3」便可以有無限ENERGY，如是者便可不停加速和使用能量系武器了，不過不要開心得太早，因為在特定時間之後能量便會降至0，而且不會回復，所以這秘技還是在ARENA中使用比較好。

另外不知道大家有沒有留意到CORE中有「？？？？」這數值，這就是代表使用這秘技的限時，玩者最好在這段時間內敵人消滅，不然十分危險。

ARENA中的PARTS

名次	PARTS	內容
40	OPTION：SP-CBRK	強化急停的機能，須要2 SLOTS
30	FCS：DOX-ELENA	距離重視，不過範圍很細
20	EXTENSION：ZEX-RS/HOUND	導彈迎擊裝置
15	背部武器：ZWF-S/NIGHT	能量系的來福鎗，威力高，射程遠
10	INSIDE：INW-EM-PRO	反干擾雷達裝置
10	背部武器：EWR-M60	可同時發射3枚小型ROCKET，在10名後完成特定EMERAUDE的委託便可得到
10	兩肩武器：ZWXE90/MAC	攻擊力極高的能量系CANNON，在10名後完成特定ZIO的委託便可得到
1	兩肩武器：ZXR-S/STEALTH	STEALTH裝置，對電腦不太有用。





至於大家關心的隱藏道具便在下圖列出：

任務	PARTS	取得方法
GARAGE中的AC TEST	雷達：ZRL-774/WH	打破在AC TEST天花中心便可進入到頂層，而道具便在其中，不過BOOST要有一定的能力。
輸送列車護衛	EXTENSION：BEX-BB210	破壞列車最後的第二卡，便可以取得，不過會導致任務失敗。
地上部隊迎擊	頭部：EHD-GN-92	在橋的盡頭的下方便可找到，不過小心墮樓而導致任務失敗。
遭難者救出	左手武器：LS-MOONLIGHT	這《AC》系列名物要在進入深處中的輸送帶途中，有一處特別的地板，破壞它並進內便可找到。
地上兵器阻止	右手武器：KARASAWA	在任務的起點最接近左邊OVER AREA的邊界附近，在山後便藏著這強力能量系武器。
輸送貨櫃破壞	OPTIONAL PATRS：SP-BLS	在開始左邊的懸崖下，會發現有一塊插在山中的輸送機殘骸，破壞它後便可得到
地下鐵路調查	SHIELD：ZES-99/MIRROR	在地板被破壞之後，玩者便會掉下的地方，破壞那兒的天花板便可得到
機密情報保持	FCS：DOX-ALM	在一個沒有敵人的房間中，破壞其中的貨櫃便可得到，不過要到該處的話，HACKING FUNCTION最少要4以上。
雷達基地破壞	背部MISSILE：EWM-S612	在開始後最左邊的倉庫中。
雷達基地侵入	BOOSTER：ZBT-GEX/300	同上。
ZIO CITY制壓	背部裝備：ZWX-F04/DRBIT	於開始後最東面的其中一建築物中。
Leos Klein排除	GENERATOR：HOY-BV2500	在到達Leos Klein前的房間左邊的門後，不過HACKING FUNCTION要在以上。

特撮英雄活劇SUPER HERO烈傳

努力啊～英雄！不要輸啊～英雄！

TEXT BY: IKI

DC

生產商：	BANPRESTO
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	16 BLOCK
發售日：	2000年7月27日

ADV／1P／對應震動器／對應VGA



幪面超人、閃電超人、電腦奇俠、天地雙龍‧‧‧‧在這一大串特撮片的主角名字中，也許其中一位正是閣下心目中的英雄，在經過接近30年的時光洗禮，一群昔日陪伴你我成長的熱血英雄堂堂回歸，爲了維護人類的和平而與惡黨戰鬥到底！DC作品《特撮英雄活劇SUPER HERO烈傳》終於也推出了，就讓我們一起爲正義而戰罷！







遊戲特色逐樣睇



CHECK 1 ！沒有LEVEL UP的英雄

其實早在先前已說過，遊戲中的每一話(劇目)的時間大約只有30分鐘左右，是以遊戲本身就已經很有TV版的風格(特別是過場的EYE CATCH)，而遊戲的故事性亦因此變得更為濃烈！遊戲本身並沒有LEVEL UP功能，這是更合乎主角改造人的身份(但透過戰鬥可習得新必殺技)。在最初玩者可選擇出戰的英雄實在少得可憐，但隨著戰鬥次數增加，玩者可取得更多、甚至隱藏英雄角色。最後，遊戲中同樣是有隱藏劇情的存在。



CHECK 2！自由組隊樂趣多

在遊戲的戰鬥中，玩者只須專心一致控制一名英雄，其餘隊員則交由電腦處理(戰鬥中可接START喚出MENU，然後以LR移到須轉換的LEADER角色接A)。戰鬥中，隊伍最多只可有5名同伴(同伴限制數目會根據事件而有所不同)。而在「突發事件」(入電)後，玩者可先選擇「事件現場」(事件選擇)，然而亦要根據當時狀況來編制出戰。留意在戰鬥時或會有不少EVENT，同時亦留意大家是否有錯失取得新角色的機會。而在戰鬥成功後，「惡之支配率」便會下降，反之便會上昇(「惡之支配率」達100%時便GAME OVER)。

(本篇攻略以筆者遊玩次序為依歸，敬請大家留意)

第1 話（事件ID 001 ）

謎の組織現る!

遊戲開始時可從幪面超人1號、紅勇士和電腦奇俠3人中選取1人，而筆者則選擇幪面超人1號。本話的目的是要在撒旦幫(JOKER)的秘密基地把綠川博士救出，這話絕對是《幪面超人》第1話的名場面。順帶一提，在「作戰本部」畫面中有一「目擊LIST」，隨遊戲完成度增加，圖鑑的人物亦會增加。留意在選定出戰隊伍／角色後要按START，雖說是第1場戰鬥，但最好配備回復藥。戰鬥方面，在進入秘密基地後走進第2扇門便可會得綠川博士，之後有3名嘍囉出現。走到海岸處會再次遇見博士，此版最後的敵人是蜘蛛男，當牠全身冒光時就要立刻遠離，留意畫面的紅光位置代表必殺技有效範圍，而玩者在戰鬥中亦可按Y喚出必殺技(會消耗SP的紅格)，留意這時只可使用RIDER PUNCH。最後，1號雖成功把蜘蛛男消滅，可惜綠川博士‧‧‧‧







第2 話（事件ID 01 3）

悪の組織ダーク登場

繼1號後，這話便是《電腦奇俠》的名場面。由於有消息指在淨水場有一班謎之戰鬥員出現，為查明是否有新的惡黨出現為害世人，1號只好到淨水場調查一下。在淨水場處1號遇上一班謎之戰鬥員，原來他們便是惡黨組織「DARK」的嘍囉，在此玩者必須學習儘量把嘍囉引成一直線，然後對先頭的嘍囉拳打(A)2～4下後，立即補上一腳(B)，這便有機會同時擊倒排成一直線的嘍囉，這招在BOSS戰中對付「蟻多嬲死象」的嘍囉尤為有效。另外，順帶一提，透過每場戰鬥，SP的紅格也會增加。此版最大的敵人當然是犀牛怪，但隨著結他聲緩緩奏起，人造人間KIKAIDER便正式登場！到最後，電腦奇俠會「行單枝」與犀牛怪決戰，留意犀牛怪的必殺技擁有頗長的有效範圍，但最終牠也是成了電腦奇俠的掌下亡魂‧‧‧‧





真赤な太陽！5人の戦士

第3話（事件ID 107）

在一個火藥工場內，似乎有一個犯罪集團在密謀破壞，身為「正義朋友」的幪面超人及電腦奇俠自然不會坐視不理，故他們便到火藥工場調查一下。甫進入火藥工場遇上一班謎之戰鬥員及一名幹部，他們看來是想把火藥放至街道上！當解決了眼前一班「黑十字軍」的嘍囉後，第2批嘍囉亦一擁而上，之後又有第3批‧‧‧‧眼見無計可施的當兒，5人戰隊英雄便應聲而至。在五勇士的協助下，1號單獨找出黃金假面的所在地。基地內的門扉及有箭咀的地方表示可進去，然而等待玩者的可以是寶箱、可以是嘍囉、也可以甚麼也沒有。找到黃金假面後會進入戰鬥，之後他會留下一枚炸彈，但一切交給粉紅勇士好了。在最後決戰之地，只要用炸彈炸開出路，便可到達黃金假面的跟前。







メキシコから来た怪人

第4話（事件ID 002）

在撒旦幫的墨西哥支部內，有一名非常出色的怪人-仙人掌怪，現在有指日本支部正欲命牠協助日本的破壞工作，收到消息後，幪面超人與同伴便立刻趕到現場調查一下。甫到達採石場便立即碰上仙人掌怪，留意牠的必殺技有效範圍為遠距離的一種，即保持近身戰反而有利！當戰鬥至一半時，仙人掌怪便會先行撤退，之後1號等人便會到撒旦幫的秘密基地把仙人掌怪揪出來‧‧‧‧在基地內，因中了撒旦幫的道兒，1號等人便被困於牢獄。但得到了幪面超人2號的協助，1號等人始能逃脫。由於要破壞基地內6棵的仙人掌之花，大家亦不妨在基地內到處碰碰。把6棵仙人掌之花全破壞後，便可與2號會合。到了最後，雖然總算把仙人掌怪消滅，但由於2號尚要對付撒旦幫在南美的支部，故暫時尚未加盟我方陣形‧‧‧‧





死のいん石来襲！

第5話（事件ID 003）

最近，英雄們經常收到誘拐事件的發生，為了查明是否與惡黨有關，幪面超人一行人便先到採石場調查一下。到達採石場後往山坳的上方走，不久便會碰上死神博士的正體-墨魚惡魔，留意當戰鬥至一半時，英雄們便會先行撤退。之後鏡頭一轉，1號等人便會到撒旦幫的秘密基地，在上方的第1扇門可找到博士。原來這座大廈內藏了「殞石誘導裝置」，而攻擊目標更是東京！在最下方的門扉往下走可取得密碼4982。然後在最上方的門扉往上走，到達密碼門前輸入4982，只要走到右方電腦前，1號等人便可將誘導裝置破壞。墨魚惡魔得知誘導裝置被破壞，便帶同一批嘍囉一擁而上，大家要留意墨魚惡魔的必殺技的有效範圍為擴散距離的一種，當牠全身冒光時就要立刻遠離。如在戰鬥中需要「補油」，則只須按X喚出ITEM MENU便可。最後，如可用RIDER KICK（風雷電／雷霆飛腿）的話，不妨對這墨魚施予一下痛擊。既然連死神博士這大幹部也被消滅，看來撒旦幫的末日已到了！







裏切り者ガラガランダ！

第6話（事件ID 004）

近日，英雄們收到了消息，指撒旦幫的首領發出了死刑執行通告及招待狀，目的就是要處決撒旦幫的叛徒-響尾蛇怪人。為了查明事實的真相，幪面超人一行人便先到處刑地點調查一下。在撒旦幫的秘密基地內會遇上響尾蛇怪人，為了報答英雄們的救命之恩，響尾蛇怪人會帶領眾人逃走，英雄們便只好照做。離開處刑室後，玩者須先往下走到室內的那部機器，之後1號等人才可離開撒旦幫的秘密基地。在廢置工場上響尾蛇怪人會與眾英雄分道揚鑣，並相約於出口再次會合。廢置工場內有不少戰鬥，但這亦是儲SP的機會。往下走便可到達出口，然後便會到達淨水道。響尾蛇怪人這時再次登場，當然亦會帶同一批嘍囉一擁而上，原來一切也只是撒旦幫的騙局而已。大家要留意響尾蛇怪人的必殺技的有效範圍為前方遠距離的一種，當牠全身冒光時就要小心。留意這不是最後一戰，故大家也應盡量保住SP，留待在下一戰可才RIDER PUNCH或RIDER KICK對這條爛蛇施予痛擊罷！這回就連大幹部響尾蛇怪人也被消滅，撒旦幫的氣數已盡了！





PS
PS2
DC
N64

首領の秘密に迫れ!

第7話（事件ID 005）

為了把撒旦幫及(新)撒旦幫完全消滅，英雄們便得到處打聽關於撒旦幫首領的消息，而從反撒旦幫聯盟(ANTI-JOKER同盟)的連絡員處似乎已得到首領的資料，於是幪面超人一行人便先到連絡員處接觸，以取得首領的資料。不過到達在海岸時卻遇上撒旦幫的一批嘍囉，擊倒他們後便從幪面超人2號留下的MEMO中走到附近的「石田屋敷」。在「石田屋敷」中眾人遇上幪面超人2號，然而那只是撒旦幫的假幪面超人，大家只要留意其必殺技「腳風」便可。至後在筑波山上會與遇上4名假幪面超人，與上次戰鬥一樣，只要留意其必殺技「腳風」便可，他們的必殺技有效範圍不大，但他使用必殺技的「密度」也頗高，故當他們全身冒光時就要小心，最後走到其身後。又，只要往上走便可到達山頂。在最後一戰中，如大家先前保留了足夠SP，不妨在這戰中以RIDER PUNCH或RIDER KICK對假幪面超人這冒牌貨施予痛擊！經過這次戰鬥之後，是時候直搗撒旦幫的巢穴了！







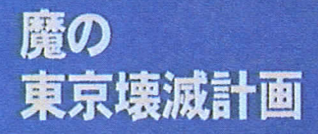
ゲルショッカー首領の最期!

第8話（事件ID 006）

經過了漫長的戰鬥，一眾英雄們與(新)撒旦幫的戰鬥終於到了打上終止符的時候。同時，在哥麼利山上發現了多具被吸血的屍體，收到消息後，為了查明吸血事件的真相，幪面超人一行人便立刻趕到現場調查一下。途中會碰上一名垂死的撒旦幫戰鬥員，看來山上的撒旦幫的確有異動。在山上幪面超人發現已死的蜘蛛男？只要留意牠的必殺技有效範圍便可輕易取勝。之後一直追蹤至撒旦幫的秘密基地，在基地內，因再次中了撒旦幫的道兒，1號等人便被困於牢獄。但得到了幪面超人2號的協助，1號等人始能逃脫。由於要破壞基地內的炸彈裝置，大家須盡快往基地右邊上方走，最後炸彈裝置就藏於右邊的門扉內。之後經過變色龍怪與「人形」蜘蛛男的戰鬥後，撒旦幫首領終於現身，由於有EVENT發生，1號的HP會大幅減少，故必先立刻「補油」。留意首領不只HP多，而且必殺技的有效範圍極大，但只要小心避過便可。到了最後，大家總算把撒旦幫完全消滅，而RIDER 2號亦會正式加盟我方。

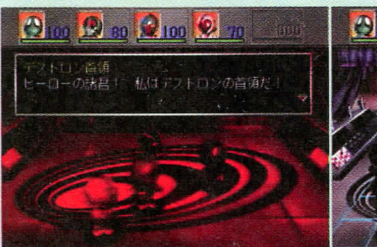






第9話（事件ID 007）

雖然撒旦幫已被消滅，但世上的惡黨尚未滅絕。近日，英雄們收到了消息，指有人發現了新惡黨的基地所在位置。為了消滅新惡黨的根據地，幪面超人一行人便先到基地的所在地點調查一下。到達敵人的基地內，卻發現空無一人，忽然遠處傳來一聲巨大的砲擊聲‧‧‧‧原來這新惡黨的名字便是「毒蠍幫」(DESTRON)！在逃走的途中，眾人會遇上火箭砲龜怪人，之後1號等人更會遇上幪面超人V3！之後一眾英雄們與V3便到洞穴尋找火箭砲龜怪人的蹤跡‧‧‧‧在洞穴內，由於只有1分鐘時限，故大家不妨直接進入下方洞穴後往右走，便可找到火箭砲龜怪人。留意牠的必殺技有效範圍為前方遠距離的一種。到了最後，雖然總算把火箭砲龜怪人消滅，但相信這只是毒蠍幫侵佔世界的第一步‧‧‧‧(如在限時內打倒火箭砲龜怪人，是可進入隱藏版面)







恐怖のハカイダー軍団登場!

第10話（事件ID 032）

近日，英雄們收到了消息，有指原子力研究所正受到惡黨的襲擊。為了保護原子力研究所，在收到消息後，幪面超人一行人便立刻向基地的所在地點進發。甫到達研究所，英雄們便立即與惡黨的嘍囉打起來，之後更會碰上電腦奇俠的宿敵-電腦黑魔(GEL HAKAIDER)！在採石場上會再次碰上電腦黑魔，但同時電腦奇俠的兄長-電腦奇俠01(ZERO ONE)亦會登場。為了追捕電腦黑魔，英雄們會到HAKAIDER部隊的秘密兵器工場。只要往左上方，然後便可在下方的門扉找到電腦黑魔。留意牠的必殺技有效範圍為遠距離的一種，當戰鬥後，秘密兵器工場便會發生爆炸，01便著眾人先行撤退，之後電腦奇俠01便會正式加盟我方。雖然總算把秘密兵器工場成功摧毀，而隨著秘密兵器工場的爆炸，這亦代表HAKAIDER四人眾部隊與英雄們的戰鬥篝火正式燃起‧‧‧‧

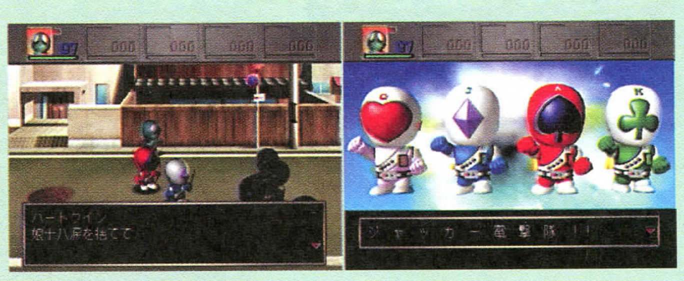
戦闘員だ！
情報は正確だったな！



切り札は JAKQ

第11話（事件ID 042）

近日，英雄們收到了消息，指街道上常行強盜集團出沒，為了保持街道的治安，一眾英雄們便決定到街道進行巡邏工作。由於這只是一般的巡邏工作，故這版出場的隊伍人數只限1人。到達街道後，玩者便發現強盜集團的成員，突然，4名看似戰隊成員的英雄出現解圍。他們分別是J、A、K、Q，即「皇牌突擊隊」(JACKER電擊隊)。得到「皇牌突擊隊」的加盟後便到廢置工場去，在上方第2個門扉往上走便可到達敵人的秘密機地。往上第1個門扉走便可找到敵人DEVIL KILLER，留意牠的必殺技的有效範圍為擴散型的一種，當牠全身冒光時就要小心，不過基於這場戰鬥是「5揪1」，故不可能會輸。戰鬥後，鏡頭會轉至鐵之爪身上，看來他正為DEVIL KILLER被皇牌突擊隊打敗一事而大動干火呢！姑勿論怎樣，新同伴的加入只代表又有新敵人出現！到底皇牌突擊隊與犯罪組織「CRIME」的戰鬥又何時了斷呢？



愉快な仲間

第12話（事件ID 047）

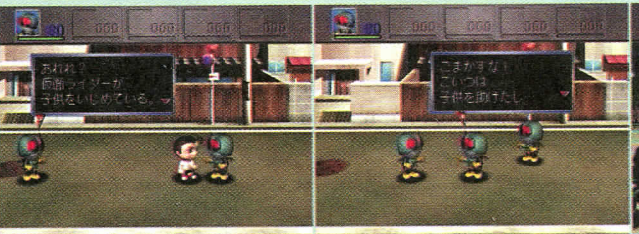
一個非常有趣的版面，就算單看副題「愉快的同伴」也該知道所指的是誰吧？不錯，這正是人見人愛的「小路寶」。英雄們收到了消息，指街道上有一個外型古怪的機械人出沒，為了查明事實的真相，幪面超人一行人便先到街道上調查一下該名機械人到底是何許人？在街道上英雄們發現了小路寶，原來他正為成為A級機械人而努力，由於他須要尋回一隻迷路的犬兒，於是一眾英雄們遂決定幫助小路寶尋回那隻迷路的犬兒。途中若尋找到犬兒，英雄們便會呼叫小路寶前來。途中英雄們共找到3頭迷路的犬兒，可惜也不是小路寶想尋回那隻‧‧‧‧最後，小路寶頓發現自己搞錯了，原來最初大家所找到的那頭犬兒才是真的，為了答謝英雄們的仗義幫忙，小路寶遂決定加盟我方。加油啊！小路寶君！消滅邪惡也是一種正義行為啊！戰鬥罷！小路‧‧‧‧但是，小路寶真的能戰鬥嗎？(‧‧‧‧)



戦慄のにせライダー 本物は誰だ

第13話（事件ID 053）

繼上版「愉快的同伴」後另一個非常有趣的版面，基本上，這版可說是《幪面超人》的SIDE STORY，本篇的主角是假幪面超人，而他的目的當然就是要把真正的幪面超人打倒。一天，假幪面超人在街道上找尋真正的幪面超人，忽然卻遇上了另一名正在欺負小孩的假RIDER。當然，假幪面超人並不知道眼前這位是假RIDER，並把他誤以為是真正的幪面超人。雖然經過了解釋，但假RIDER認為假幪面超人剛才幫助小孩的行為出賣了他才是真正的幪面超人的身份，眼見勢色不對，假幪面超人便得逃走‧‧‧‧在海邊，假幪面超人重遇假RIDER，由於先前的誤會，無聊大戰一觸即發。戰勝後，小孩出來認為假幪面超人是正義化身‧‧‧‧果然，一「大」批嘍囉會一擁而上，面對這「蟻多蔪死象」的局面，玩者須儘量後退，並把嘍囉引成一直線，然後利用先頭的嘍囉同時擊倒排成一直線的嘍囉。不過，好戲還在後頭，這回還是以剛才的「隔山打牛」方法應付罷！由此事看來，假幪面超人也有一顆正義的心啊！





デストロンの黒い陰謀

第14話（事件ID 008）

近日，英雄們收到了消息，指毒蠍幫最近正在進行一項秘密計劃，然而，聯絡英雄們的男人卻指定要在廢置工場見面。為了查明事實的真相及取得秘密計劃的情報，幪面超人一行人便向指定地點-廢置工場進發。在廢置工場內會遇上獠牙男爵的真身-吸血長毛象，留意牠的必殺技有效範圍為擴散型的一種，當牠全身冒光時就要立刻遠離。離開廢置工場後，玩者須先往「竹內大廈」去，在大廈內往上層走，大廈內有不少戰鬥，但這亦是儲SP的機會。在上方第3扉門可取得重要情報，之後在三浦博士的家中有EVENT發生。在洞穴內往下走便可再次遇上吸血長毛象，留意這是「真劍勝負」的戰鬥。最後，毒蠍幫的大幹部吸血長毛象會被消滅，而幪面超人一行人亦能成功救回三浦博士！



職業特「攻」隊

恐怖の吸血怪人

第15話（事件ID 009）

這版可說是V3的最大EVENT，故出場的隊伍人數亦只有V3一人。由於收到了消息，指最近有小學學生無故失蹤的事件發生，難道這是毒蠍幫的秘密計劃？為了查明事實的真相，V3便「單刀附會」向指定地點-小學校舍進發。在小學校舍的第1個門扉內會遇上毒蠍幫的嘍囉並與他們打起來，之後在走廊不遠處遇上一名小學生，但他似乎十分害怕V3。在第2個門扉內會再遇上該名小學生，之後他會帶V3到操場與屍體蝙蝠決戰，雖然V3戰勝了屍體蝙蝠，但冷不防牠的突襲，V3只得負傷撤退。之後V3便進行特訓，玩者須在限時內走出特



訓場，留意當中有不少木箱在妨礙玩者，若依下、上、下的路線是會較易完成(須破壞木箱開辟去路)。特訓完成後，V3可習得新必殺技「V3 KICK」，而屍體蝙蝠亦會被V3消滅！

ハサミジャガーの黒い影

第16話（事件ID 010）

近日，英雄們收到了消息，指最近有一名毒蠍幫的逃亡者正住在醫院中，若這時進入醫院與該名逃亡者接觸，說不定可進一步取得毒蠍幫的秘密情報。為了查明事實的真相及取得毒蠍幫的情報，幪面超人一行人便向醫院進發。在醫院內會遇上毒蠍幫的嘍囉，戰鬥後可從院長口中取得情報。在折返上方第1個門扉內會有EVENT發生，眾人會遇上幪面超人4號-怪金剛(RIDER MAN)，之後更會與毒蠍幫的怪人戰鬥。廢置工場內是毒蠍幫的秘密機地，在廢置工場外面的盡頭會再遇剪刀美州虎，之後怪金剛再次趕來，但他表明只是為報仇而已，故他並未肯加盟我方。最後，在廢置工場內的盡頭會遇上剪刀美州虎及怪金剛在戰鬥，但怪金剛似乎力有不逮‥‥於是幪面超人一行人便會與剪刀美州虎進入戰鬥，留意牠的必殺技有效範圍為前方擴散型的一種，但對身體前1格的敵人無效。最後，在剪刀美州虎被消滅後，怪金剛會送上最後一擊，雖然他的大仇已報，但似乎他只是脫離毒蠍幫，而非與毒蠍幫為敵，故他仍未肯加盟我方‥‥



東京大ピンチ！

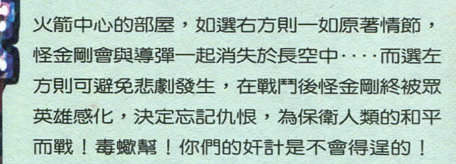
第17話（事件ID 011）

近日，英雄們收到了消息，指最近有一惡黨組織正在進行一項秘密實驗計劃，為了查明事實的真相，幪面超人一行人便馬上向關鍵人物-北田博士的所在地點進發。在大廈下方第3個門扉內會再取得一張北田博士的MEMO，看來毒蠍幫在奇岩島上正進行火箭(導彈)計劃。為了阻止導彈成功發射，幪面超人一行人便動身前往火箭實驗的發射基地。在洞穴最深處會有EVENT發生，之後會遇上毒蠍幫「最後之幹部」-蠍蟹怪人(鎧甲元帥)。戰鬥後導彈會倒數發射，玩者須在發射前阻止，在下方門扉可取得地圖，右方是發射基地，而左方則是









火箭中心的部屋，如選右方則一如原著情節，怪金剛會與導彈一起消失於長空中‥‥而選左方則可避免悲劇發生，在戰鬥後怪金剛終被眾英雄感化，決定忘記仇恨，為保衛人類的和平而戰！毒蠍幫！你們的奸計是不會得逞的！

首領との対決！

第18話（事件ID 012）

由於先前連連戰敗，毒蠍幫最近便決定進行最大的秘密作戰計劃-「D作戰計劃」！英雄們收到了消息，覺得事態嚴重，為了查明事實的真相及阻止「D作戰計劃」，幪面超人一行人便馬上向怪人出沒的「亞空大廈」進發。在大廈內會遇上蠍蟹怪人，但牠一見眾人便立刻逃去。往上1層走後向左方行進，在上方第3個門扉內會有EVENT發生，而V3亦找出毒蠍幫的秘密基地原來就在富士山，在基地內有不少戰鬥，但這亦是儲SP的機會。在下層左方盡頭的門扉內會有EVENT發生，並會再遇蠍蟹怪人及展開戰鬥。之後，戰敗的蠍蟹怪人會把英雄們引至首領的洞穴，但首領把蠍蟹怪人殺死，並著G博士的真身-鐳射蟹出來與英雄們展開戰鬥。留意牠的必殺技有效範圍極廣，大家要小心應付。在洞穴的上方可找得毒蠍幫的首領。如大家先前保留了足夠SP，不妨在這戰中多用必殺技對首領這廝施予痛擊！最後，毒蠍幫終於也給消滅了，但這並不代表英雄們的戰鬥就此終結；相反，面對眾多的惡黨，英雄們的戰鬥只是剛剛開始罷！





第19話（事件ID 046）

愛ある限り戦いましょう！

近日，英雄們收到了消息，指最近有一個謎之組織正在進行犯罪活動，據知目擊者為一名女性，為了查明事實的真相及順道調查該名謎之女性，幪面超人一行人便馬上向犯案現場進發。甫進入街道不久遇上犯罪組織的嘍囉，在不遠處英雄們看到一名神秘的美少女戰士-「幪面美少女PHATERIN」。雖說是戰鬥，但大家也會對這女孩手下留情罷？未幾，遠處傳來小孩的叫聲，PHATERIN便遁小女孩叫聲的走去，眾人隨PHATERIN方向走去。在擊倒嘍囉後，眾人再次遇上PHATERIN，他們皆以為她是壞人，就在PHATERIN倒下之際，小女孩走出來解釋，眾人始知錯怪了她。在一番自我介紹後，PHATERIN便在神的指引下加盟幪面超人一行人的行列，正式成為我方同伴。加油罷！幪面美少女PHATERIN！妳要為保衛人類的和平而戰啊！







第20話（事件ID 099）

イカスぜ!! 兄弟ロボット

近日，英雄們收到了消息，指最近有一名瘋漢在一所小學內挾持了小學生作人質，為了查明事實的真相及避免有學生受到傷害，幪面超人一行人便馬上向犯案現場進發。基本上，這版其實是《天地雙龍》出場的大EVENT。在進入採高石場不久就遇上了《天地雙龍》中的嘍囉，突然，天龍俠會出現，並協助消滅嘍囉。原來達達星人正卻向地球伸出侵略的魔爪，雖然有太多不明朗因素，但為了拯救一班小學生，幪面超人一行人還是先到學校一行。從學生口中得知，地龍俠現有危險‥‥另一方面，在找尋地龍俠途中，眾人遇上一班嘍囉，幸而救星天龍俠與地龍俠也及時趕到。之後，天龍俠與地龍俠會解釋有關達達星侵略地球一事，並問眾人會否協助他們，玩者的答案當然是肯定的。在戰鬥後天地雙龍會，加盟我方成為同伴，。為保衛人類的和平而戰。加油罷！天龍俠！地龍俠！







第21話（事件ID 071）

GODと戦う戦士

近日，英雄們收到了消息，指最近有一個叫「G.O.D.」(Government of Darkness)的謎之組織正向臨海工業地區進行襲擊，為了查明事實的真相及阻止其犯罪活動，幪面超人一行人便馬上向犯案現場進發。在廢置工場內發現了G.O.D.的嘍囉，為了查明真相，英雄們便一路追下去。在廢置工場內會遇上尼普頓(NEPTUNE)，但卻給牠逃脫。眾人沿海岸追上來，終在山頂處找到尼普頓。在戰鬥中，留意牠的必殺技有效範圍為前方遠距離的一種。當戰敗的尼普頓想再次逃脫時，一把聲音響起，原來是幪面超人X，他會以一招「X-KICK」把尼普頓消滅。最後，在戰鬥後幪面超人X會加盟我方成為同伴。另一方面，G.O.D.的阿波羅幽靈卻笑指今次行動只是個開始，往後將有更多的恐怖行動要英雄們面對‥‥得到了幪面超人X這一員猛將的加盟，英雄同盟的實力可謂大大提昇。加油罷！X！你要保衛人類的和平啊！千萬不要輸給G.O.D.的野心啊！





第22話（事件ID 094）

新人類 イツツバンバラ登場

近日，英雄們收到了消息，指最近街道上有一名不尋常的怪人出現，看來這與最近謎之地震的發生有密切關係，為了查明事實的真相，幪面超人一行人便馬上向街道現場進發。在街道上，大家會遇上一名全身啡色的怪人，但其實他就是閃電超人變身前的形態-「繭超人」！不知就裡的英雄們更與他打起來‥‥追趕下去，卻在街道的盡頭遇上繭超人及一名怪人ISSBANBALA在戰鬥，但繭超人卻似乎力有不逮‥‥於是幪面超人始知錯怪了他，在一番解釋後，繭超人便與幪面超人等人同行，前往淨水場阻止「新人類帝國」的惡行。一行人不久便會再遇新人類帝國的怪人，但似乎敵不過其超能力‥‥這時，繭超人的身體產生異變，原來只要腰帶的能量計到達頂點，繭超人便可變身成最強形態-閃電超人！變身後的閃電超人只消一擊就把怪人打倒。戰鬥後閃電超人會加盟我方成為同伴，然而，英雄們又要面對另一強敵-新人類帝國‥‥戰鬥罷！英雄們！你們要擊倒新人類帝國啊！





奪還！ベース円盤

第23話（事件ID 1 00）

近日，英雄們收到了消息，指天龍俠與地龍俠的移動基地被達達星人奪去！看來達達星人的手段也太卑鄙了，無論如何，為了把天地雙龍的移動基地奪回來，幪面超人一行人便馬上出發。在街道上，大家會遇上達達星的嘍囉，在經過一輪熱身運動後便前往採石場。途中會遇上電腦黑魔，雖然他冷嘲眾人的程度不夠，但無論如何也先繼續前進罷！在移動基地內有不少陷阱，如天龍俠在場則大派用場，他會以雷達偵察找出陷阱位置，只要小心避過那些「黃色地帶」便可。途中會2次遇上達基拉(DAI KILLER)，他會分別放出「小機雷」及

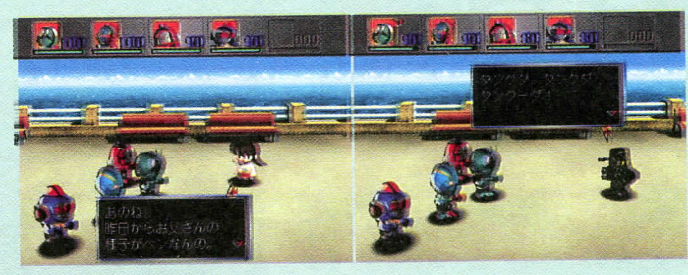


「大機雷」，而第3次再遇DAI KILLER則會進入戰鬥，由於先前被扣去不少HP，故戰鬥中需要「補油」；又，留意牠的必殺技有效範圍為擴散型的一種。戰鬥後天地雙龍會把移動基地奪回來。然而，達達星人的野心尚未完結啊！戰鬥罷！英雄們！你們要擊倒達達星人的野心啊！

つぶせ不滅要塞!! 大・ハード

第24話（事件ID 1 01 ）

近日，英雄們收到了消息，指最近街道上有達達星人的機械人兵團出現，看來達達星人的侵略計劃已正式展開了，為了查明事實的真相及擊倒敵人，幪面超人一行人便馬上向街道現場進發。在街道上，大家會遇上一名小女孩，她指現在的父親好像是假的。後來找到了小女孩的父親，原來卻是達達星的機械兵假扮的。把機械兵擊倒後，另一敵人坦克怪人(TANK KUDA)便出現，由於眾人敵不過其強大火力，故只好暫時撤退‥‥在大廈內有不少陷阱，如天龍俠在場則大派用場，



他會以雷達偵察找出陷阱位置，只要小心避過那些「黃色地帶」便可。追趕下去，卻發現原來達達星人打算把這棟建築要塞化‥‥最後，幪面超人一行人會再次遇上坦克怪人，戰鬥一觸即發，留意牠的必殺技有效範圍為前方遠距離的一種，但對身體前2格的敵人無效。戰鬥後，小女孩的父親終被救回，而達達星人打算把建築要塞化的計劃也得幻滅。然而，達達星人並不會就此罷休。戰鬥罷！英雄們！

ガブリンの最期！

第25話（事件ID 1 02）

近日，英雄們收到了消息，指最近到郊外的遠足者皆會離奇失蹤，更奇怪的是，在同一地點竟發現有多名達達星人機械兵出現，看來他們與最近的離奇失蹤事件有密切關係，為了查明事實的真相，幪面超人一行人便馬上向街道現場進發。在採石場內，大家會遇上達達星人的機械人兵團，途中更遇上大砲怪人，留意牠的必殺技有效範圍為前方遠距離的一種，但對身體前2格的敵人無效。原來達達星人打算在基地內建造中子性爆彈！在基地內有不少戰鬥，但這亦是儲SP的機會。



往上走便可到達電梯口，然後便會到達加普利將軍的司令室。基本上，加普利將軍只是「一粒」光球，大家要擊倒他實在不難。然而，要留意他的必殺技有效範圍為擴散型的一種。最後，大家總算把加普利將軍這名強敵消滅。然而，英雄們的戰鬥尚未完結。英雄們！你們要繼續守衛地球啊！

遠い星から来た男

第26話（事件ID 1 1 6）

近日，英雄們收到了消息，指最近街道上流傳一種原因不明的怪病，難道這又是與惡黨有關嗎？無論如何，為了查明事實的真相及知道怪病產生的原因，幪面超人一行人便馬上向街道現場進發。在街道上，大家會遇上一名染上怪病的男人，但見他不停的打噴嚏，看來這是與他所吃下的燒蕃薯有關‥‥忽然，連英雄們也不停的打噴嚏，難道是被傳染了不成？這時，有一名貌似「幪面撒X超人」的男子出現，原來他便是來自普利阿迪斯星團中埃比星的「星雲幪面MACHINE MAN」！幾經艱苦，MACHINE MAN始把英雄們的怪病醫好。在一輪擾攘後，眾人便繼續調查，一行人終於遇上了燒蕃薯店的老闆。原來他因為討厭了蕃薯，不惜把病毒



注入蕃薯內，解救方法只有介紹別人吃這燒蕃薯店的蕃薯，把怪病流傳下去‥‥當然，蕃薯店的老闆最終也知錯了。之後，MACHINE MAN會加盟我方成為同伴。加油啊！來自埃比星的超級英雄－「星雲幪面MACHINE MAN」！

よみがえった毒うつぼ!?

第27話（事件ID 018）

近日，英雄們收到了消息，指先前的大地震導致富士山附近一村落的村民離奇消失，更奇怪的是，在附近一帶地點竟發現多出一個山洞，看來這個山洞與最近村莊的一連串異變事件有密切關係，無論如何，為了查明事實的真相，幪面超人一行人便馬上向山洞現場進發。在山洞內，大家會遇上新的惡黨「血車黨」的成員-毒勒魚，英雄們更不慎跌往古洞‧‧‧‧途中將再遇上毒勒魚，忽然，身後的紫水晶內出現一名忍者裝束的男子，原來他就是「變身忍者嵐」！走出採石場後會再遇上嵐，他會告知血車黨成員的位置所在。在山頂上，眾人遇上變身忍者嵐及毒勒魚在戰鬥，但嵐似乎力有不逮‧‧‧‧於是幪面超人一行人便會與毒勒魚進入戰鬥，留意牠的必殺技有效範圍為前方遠距離的一種。最後，大家總算把強敵消滅，而變身忍者嵐亦會加盟我方成為同伴。然而，大江戶時代的血車黨復活‧‧‧‧難道他們的野心尚未完結嗎？英雄們！你們要繼續守衛地球啊！



血の祭典！西洋怪人登場

第28話（事件ID 019）

近日，英雄們收到了消息，指最近發生了很多離奇的誘拐殺人事件，難道這又是與血車黨有關嗎？看來，他們與最近數宗的離奇誘拐殺人事件有密切關係，無論如何，為了查明事實的真相，幪面超人一行人便馬上向現場進發。在街道上，大家會遇上一隻類似吸血蝙蝠的怪人正欲對少女下毒手，原來牠就是血車黨的怪人-「西洋怪人德古拉」！留意牠的必殺技有效範圍為擴散型的一種，之後德古拉會逃脫及有EVENT發生。為了追捕德古拉及救回少女，幪面超人一行人更追趕至德古拉的所在地！在大屋內英雄們會找到德古拉，但卑鄙的牠竟挾持少女人形作弭！基本上，要擊倒德古拉實在不難，問題是，牠好像擁有不死身似的‧‧‧‧最後，大家雖然把德古拉打倒，並成功救回該名少女；然而，德古拉尚未完全被消滅‧‧‧‧難道牠真的擁有不死之身嗎？到底尚有多少人要遭牠的殺害‧‧‧‧英雄們！你們一定要消滅德古拉啊！



ドラキュラの復活 輝け正義の十字!

第29話（事件ID 020）

這話絕對是上一話的延續，話說近日英雄們收到了消息，指最近有人看見德古拉潛入了「影之森林」，更奇怪的是，發放此消息的是一名叫「月之輪」的謎之人物，看來他和血車黨的關係頗密切，無論如何，為了查明事實的真相及阻止德古拉再為害人間，幪面超人一行人便馬上向現場進發。在山頂，大家會遇上西洋怪人德古拉，戰鬥後眾人發覺德古拉真的擁有不死之身，突然，一輪十字聖光灑向德古拉，令牠痛苦得逃回山洞中。原來發出十字聖光的便是月之輪，眾人循他進入「德古拉之洞」，在山洞出口更連接了其大本營-「德古拉之屋敷」。在屋敷的盡頭可找到德古拉，只要留意牠的必殺技有效範圍，要擊倒牠實在不難。由於今次的戰鬥中得到了月之輪的幫助，到最後，大家總算把德古拉這頭惡魔消滅。然而，血車黨一天未被消滅，英雄們的戰鬥尚未完結。另外，月之輪和血車黨到底有何關係？為何他又要幫助幪面超人他們呢？



アマゾンから来た凄いヤツ

第30話（事件ID 075）

近日，英雄們收到了消息，指最近有人目睹在廢置工場內有2名怪人在決鬥，難道這是惡黨的「社內亂鬥」嗎？無論如何，為了查明事實的真相，幪面超人一行人便馬上向廢置工場現場進發。在廢置工場內，大家會遇上一個貌似蜥蜴的怪人及一隻蜘蛛獸人在戰鬥，原來這貌似蜥蜴的怪人就是幪面超人亞瑪遜！經小男孩的解釋後，英雄們也明白亞瑪遜回日本的目的，是要對付惡黨「基度」，而亞瑪遜的腕輪內更藏有印加帝國的科學之謎。由於收到了緊急消息，指蜘蛛獸人走到街上作惡，眾人便馬上趕往現場。在街道上，大家會再遇上蜘蛛獸人，而亞瑪遜亦會與其進行單打獨鬥，留意牠的必殺技有效範圍為前方遠距離的一種。最後，大家總算把強敵擊退，而幪面超人亞瑪遜亦會加盟我方成為同伴。然而，現在又來了一個新惡黨「基度」‧‧‧‧到底和平何時才能再到達地球？亞瑪遜！你千萬不要放棄啊！地球的明日就掌握在你手中啊！

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future 資料補完篇

ストリートファイター III サードストライク

TEXT BY：IKI

DC

生產商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	3 BLOCK
發售日：	2000年6月29日
FIG／1～2P／對應MODEM	

上期本刊已對《STREET FIGHTER III 3 rd STRIKE～Fight for the Future》(以下簡稱《3.3》)遊戲中餘下角色的技巧及連續技一一作出分析，並對其餘各系統作出解說，而今期則繼續對遊戲中餘下的技巧及資料作一補完介紹，廢話少說，去片！

TECHNICAL COMBO一覽

在《3.3》中，除了一般的連續技，某些人物對著特定角色時，可以使出一些特定的連續技；與此同時，亦有一些在特定條件(如STUN)下才可使用的連續技，以下便是其中一些例證：

RYU

1)站立中K→EX龍捲旋風腳→真空波動拳→EX上段足刀蹴→站立重P／(站立輕P×2→跳躍重P)

使用條件：畫面端限定及對手STUN

備註：RYU的這一招COMBO一定是要在處於畫面端及對手STUN的狀態下進行，其中難度在於EX龍捲旋風腳→真空波動拳→EX上段足刀蹴這三下，特別是真空波動拳後要立即出EX上段足刀蹴，否則便會變成「打空氣」。



豪鬼

1)跳躍重P→蹲下中K→輕龍捲斬空腳→輕豪昇龍拳→滅殺豪波動→輕豪昇龍拳→滅殺豪波動

使用條件：畫面端限定

2)蹲下中K→輕龍捲斬空腳→站立輕P→金剛國裂斬

使用條件：HUGO限定及對手STUN

備註：豪鬼的第(1)招COMBO難度在於那兩次輕豪昇龍拳→滅殺豪波動，其中輕豪昇龍拳一擊中對手便要立即CANCEL滅殺豪波動。至於第(2)招COMBO則只可在HUGO的STUN狀態下進行，特別留意在站立輕P後要立即出金剛國裂斬，否則便會對手在落地後便可以擋格。







SEAN

1)跳躍重P→近距離站立重P→昇龍CANNON→蹲下中K→昇龍CANNON

使用條件：畫面端限定及對手是ALEX

備註：SEAN的這一招COMBO一定是要在處於畫面端及對手是ALEX的狀態下進行，其中難度在於昇龍CANNON→蹲下中K→昇龍CANNON這三下，特別是第一下昇龍CANNON落地後要立即出蹲下中K來CANCEL第二下昇龍CANNON。



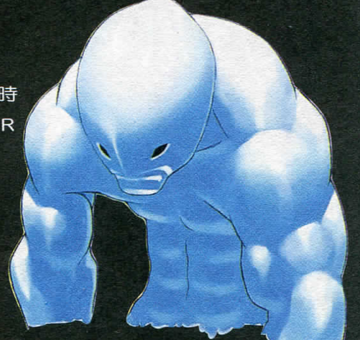



TEWLVE

1)A.X.E.→ X.C.O.P.Y. →各種必殺技

使用條件：畫面端限定

備註：TEWLVE的這一招COMBO一定是要在處於畫面端的狀態下進行，其中難度在於重A.X.E.擊中空中對手時要立即CANCEL出X.C.O.P.Y.。另外，如對手是ALEX的場面，在CANCEL了X.C.O.P.Y. 後是可以立刻使出重AIR KNEE SMASH狙擊浮空中的ALEX。

HUGO

1)ULTRA THROW→站立中P×4→站立／蹲下輕P→MONSTER LARIAT／SHOOT DOWN BACK BREAKER／MEGATON PRESS

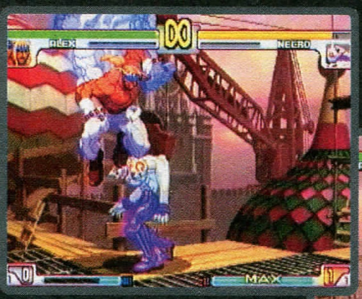
使用條件：畫面端限定

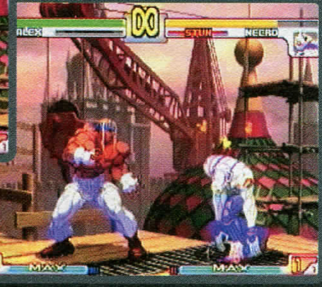
備註：HUGO的這一招COMBO一定是要在處於畫面端的狀態下進行，其中難度在於ULTRA THROW擊中後對手才進入STUN狀態。另外，4次站立中P的輸入時間也要求十分準確，不得有半點鬆懈。





STUN GUN HEAD BUTT的反擊對策



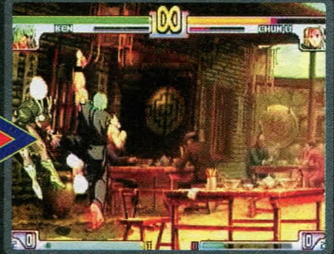


在ALEX的3招S.A.中，STUN GUN HEAD BUTT在擊中對手後是會進入STUN狀態，而且人用的STUN GUN HEAD BUTT通常也以FLASH CHOP或SLASH ELBOW作SUPER CANCEL。不過，要反擊此招也並非難事，最重要是切記不能以跳躍避過，而各人的反擊技如下：

角色	通常技	必殺技／S.A.
春麗	站立中P→重P	SA I、SA III
MAKOTO	站立輕K	SA I
Q	站立輕P	SA I、SA II
TWELVE	蹲下中P	A.X.E
REMY	站立中P	MA・SHERRIES之悲哀、SA I、SA II
YUN	站立中P	SA I、SA II
YANG	站立中P	SA I
ALEX	站立中P	EX AIR KNEE SMASH、SA II、SA III
豪鬼	站立中P	金剛國裂斬、SA I、SA II、SA III
RYU	站立中P	SA I、SA II、SA III
DUDLEY	站立中K	SHOT SWING BLOW、SA I、SA III
NECRO	站立中P	電磁BLAST、SA I
IBUKI	站立中P、站立中K	SA II
ORO	站立重K	SA I
SEAN	站立重K	SA I、SA II、SA III
KEN	站立中P	SA I、SA II、SA III
ELENA	站立中P	SA I
HUGO	站立輕P	SA II、SA III
URIEN	站立輕P、站立中P	SA I、SA II、SA III

KEN-昇龍拳→昇龍拳





在《3.3》中，KEN的昇龍拳在擊中對手後，只要對手尚未消失被攻擊判定之前，是可以再次使出昇龍拳作狙打的。然而，要留意輸入指令時間不是一味夠快便可，要點在於對手落地的距離。一般而言，此招限定處於畫面狀態下進行，但亦有個別對手(如Q、ELENA及NECRO)能在畫面中央以昇龍拳→昇龍拳的方法狙擊。

BONUS STAGE大攻略

拆車-CAR CRUSHING



在《SF II》中，「拆車」可說經典的BONUS STAGE，而此「拆車」模式在《3.3》中亦完全復活。然而，大家在拆過不亦樂乎的同時，又有否想過挑戰「EXCELLENT」的分數？

取得EXCELLENT的流程



1)先把車身右邊的兩扇車門完全破壞



2)把車頂完全破壞



3)把車身左邊的倒後鏡及車頭燈破壞

車身的耐久值

初期	1階段	2階段	3階段	4階段	5階段	6階段	7階段	
車頂	600～541	540～481	480～421	420～301	300～181	180～61	60～1	0
右邊車身	1000～801	800～701	700～501	500～301	300～201	200～101	100～1	0
左邊車身	1000～801	800～701	700～501	500～301	300～201	200～101	100～1	0

BLOCKING特訓-BASKETBALL

在這BONUS STAGE中，玩者只須把SEAN的籃球BLOCK去便可，而在ALL BLOCKING的情況下，角色的RIVAL人物便會出現「挑機」。BLOCKING的LEVEL會根據玩者的表現來定，共有5個 BLOCKING LEVEL，但玩者在進入BONUS STAGE前，可以指令來改變BLOCKING LEVEL，其指令如下：

LEVEL	NORMAL	HARD
1	↓+輕K	↑+輕P
2	↓+中K	↑+中P
3	↓+重K	↑+重P
4	↓+輕K+中K+重K	↑+輕P+中P+重P
5	↓+輕P+中K+重P	↑+輕K+中P+重K

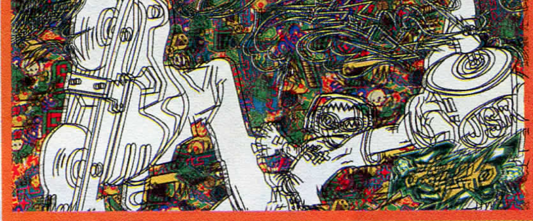
LEVEL 5攻略法

雖然LEVEL 5的BLOCKING很難，但籃球的出現順序卻有一定的規律，若依此方法，也許ALL BLOCKING也不是一件難事。(圖中的數字為籃球的BLOCKING軌跡) GP



職業特「攻」隊

JET SET RADIO 資料集



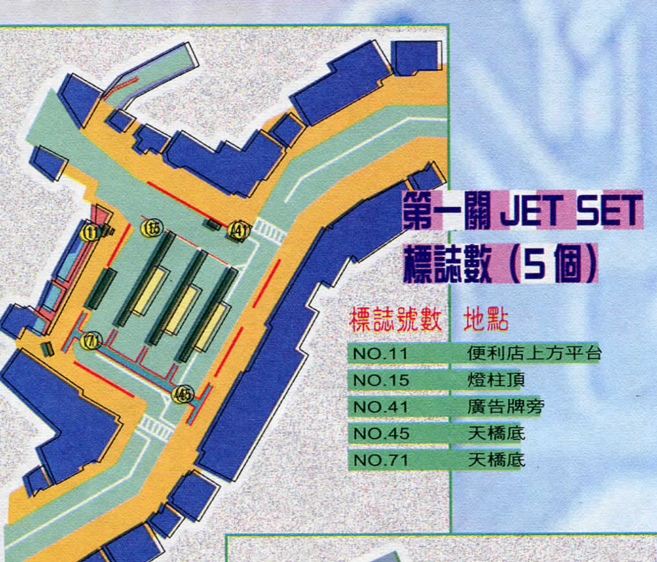
Text by：悟空

DC

生產商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM x 1
記憶：	4 BLOCKS
發售日：	發售中

1P/ETC/MODEM、VMS、震動PACK、VGA BOX對應

大家還記得筆者在131期的遊戲介紹中說過這隻《JET SET RADIO》是有一些稱為「JET SET標誌」的東西嗎？這些標誌可以讓玩家轉變現角色在遊戲時塗鴉的圖案，而整個遊戲中共有90個JET SET標誌，相信很多玩家還未儲齊所有圖案，故筆者就在今期為大家送上全90個「JET SET標誌」的所在地，另外再加上一些特別資料。

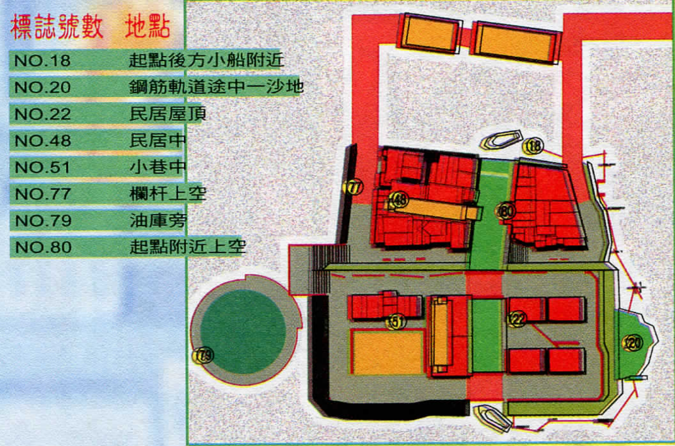


第一關 JET SET標誌數（5個）

標誌號數	地點
NO.11	便利店上方平台
NO.15	燈柱頂
NO.41	廣告牌旁
NO.45	天橋底
NO.71	天橋底

怪人集團 JET SET標誌數（8個）

標誌號數	地點
NO.18	起點後方小船附近
NO.20	鋼筋軌道途中一沙地
NO.22	民居屋頂
NO.48	民居中
NO.51	小巷中
NO.77	欄杆上空
NO.79	油庫旁
NO.80	起點附近上空



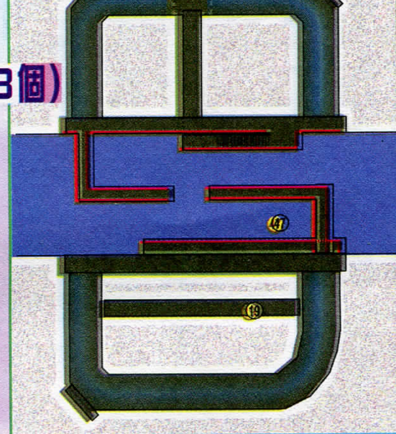
初遇紅心黨 JET SET標誌數（7個）

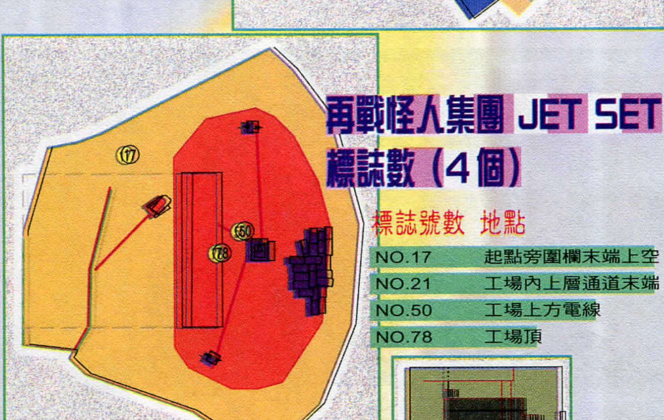
標誌號數	地點
NO.13	民居屋頂
NO.16	馬路上空
NO.43	公園到斷橋間上空
NO.46	斷橋高空
NO.72	斷橋旁屋頂
NO.73	斷橋下空地
NO.75	公園旁交通標誌上



決戰怪人集團 JET SET標誌數（3個）

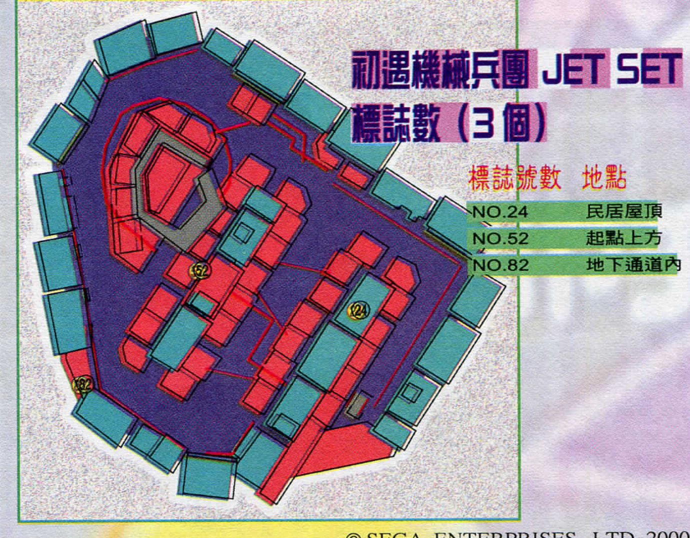
標誌號數	地點
NO.19	隱藏通道內
NO,47	下水道通道空中
NO,76	下水道下層通道





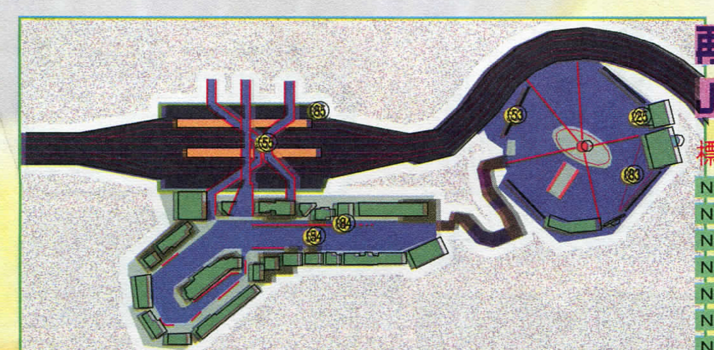
再戰怪人集團 JET SET標誌數（4個）

標誌號數	地點
NO.17	起點旁圍欄末端上空
NO.21	工場內上層通道末端
NO.50	工場上方電線
NO.78	工場頂



初遇機械兵團 JET SET標誌數（3個）

標誌號數	地點
NO.24	民居屋頂
NO.52	起點上方
NO.82	地下通道內



再戰機械兵團 JET SET標誌數(7個)

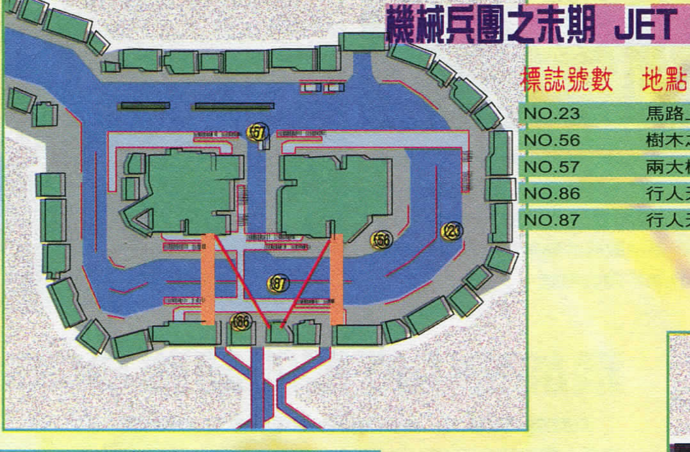
標誌號數	地點
NO.25	圓頂廣場商店頂
NO.53	電影告示板附近
NO.54	商店街通道上空
NO.55	起點上方天橋上空
NO.83	圓頂廣場電線上
NO.84	商店街一店鋪頂
NO.85	起點旁貨櫃上



大戰飛行部隊 JET SET 標誌數(2個)

標誌號數	地點
NO.49	屋頂陣地
NO.81	屋頂陣地



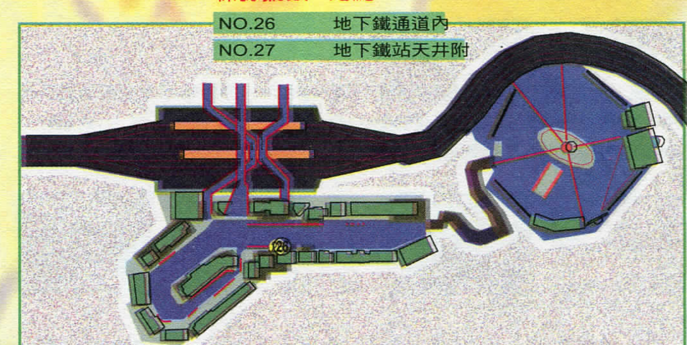


機械兵團之末期 JET SET標誌數(5個)

標誌號數	地點
NO.23	馬路上空
NO.56	樹木之中
NO.57	兩大橋接駁處空中
NO.86	行人天橋上空
NO.87	行人天橋上空

合併地圖最後一關 JET SET標誌數(2個)

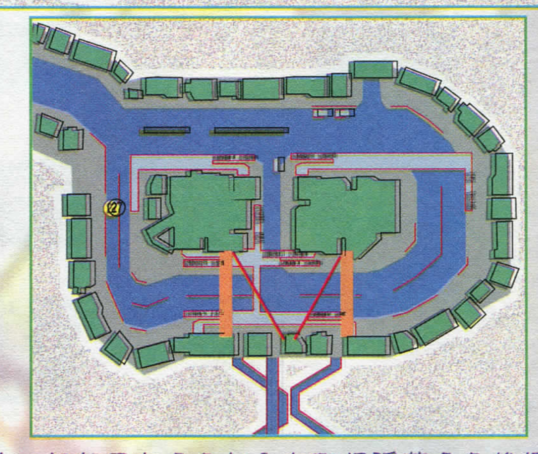
標誌號數	地點
NO.26	地下鐵通道內
NO.27	地下鐵站天井附





與紅心黨的最後一戰 JET SET標誌數(5個)

標誌號數	地點
NO.12	馬路上
NO.14	廣告牌中
NO.42	路上
NO.44	樓梯上
NO.74	店鋪平台上



以上便是全90個JET SET標誌的位置，總數51個，而剩下的39個都是在角色加入和取得隱藏角色後得到。

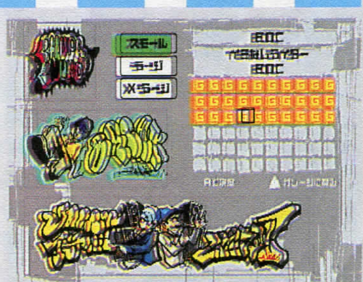
三名隱藏角色

遊戲除了十位基本角色供使用外，其實是還有三名屬於隱藏角色，而這三名隱藏角色的取得方法是很難的，方法就是玩家要將所有版數的分數都取得「ジェット」在完成遊戲後便會發玩在角色選擇畫面時在一幅牆上會捎到三個標誌，只要選擇這三個標誌便可選用這三名隱藏角色。









FINAL FANTASY IX™

ファイナルファンタジーIX

TEXT：太空戰士MS

PS

製造商：	SQUARE
發售日：	發售中
售價：	7800日圓
容量：	CD-ROM X 4
記憶：	1 Blocks
RPG／對應震動手掣	

Card Game計算法



大家可能發覺，在Card Game裡除了利用卡面上的箭咀識別強弱外，就沒有其他確實的數據去確定強弱，而且在Card Battle中更不知如何去計算。其實大家只要在邊境之村Dail的武器屋中，可找到一切答案。在每一張卡面，分別有四個文字附號，其實每一個文字都很有其意義存在，頭兩個文字代表「攻擊」；然而尾兩個文字代表「防衛」。第一個文字為「攻擊力」；第二個文字會以「P」、「M」、「X」和「A」來代表，分別代表攻擊方式(詳情可參考下表)，第三個文字代表「物理防衛」；第四個文字則是「魔法防衛」。而這些文字是以數學的16進制來構成(即是每到16進1、10便是A；11是B、如此類刪)，由「0」至「F」；前者為最弱、後者為最強。「攻擊力」和「防衛力」均會以16進制來計算，所以在Card Battle發生時則會因應攻擊方式來定勝負。當在Card Battle中取得勝利，便可以從中取得的點數(ポイント)來提升收藏家的等級(コレクターズレベル)，最高點為1700，每個等級分別有不同的稱號。

文字	攻擊方式
P	物理攻擊
M	魔法攻擊
X	選擇那任何攻擊
A	向相手的第1、3、4的文字最弱點來攻擊

十進制的數值	16進制後的數值(即卡上表示的數值)
00-15	0
16-31	1
32-47	2
48-63	3
64-79	4
80-95	5
96-111	6
112-127	7
128-143	8
144-159	9
160-175	A
176-191	B
192-207	C
208-223	D
224-240	E
241-255	F

泡沫與裂痕

在上期已為大家刊登出所有石板的正確位置，今期就為大家解說最後能用陸行鳥發掘寶物的地方，這些地方必須利用「デッドペッパー」來發掘才能找到寶物，所以玩者需在「陸行鳥的河口」找多些「デッドペッパー」才行。



類型：泡沫
地點：風之祠的東南海灣(陸行鳥的河口)
取得寶物：萬能藥x10、黑のローブ、源氏のこて、ブルーナルシスのカード

類型：泡沫
地點：被封閉大陸最東北方的半島，再往東行(外側大陸與被封閉大陸之間)
取得寶物：ポーションx50、ハイポーションx25、エーテルx9、エリクサーx7

類型：泡沫
地點：Alexandria北面海域(霧之大陸和外側大陸之間)
取得寶物：むぎわら帽子x8、プルメリアプレスx8、アロハシャツx7、サンダルx8

類型：泡沫
地點：古華洞後方海域(必須完成古華洞的EVENT)
取得寶物：ガーネットx9、トバーズx15、ねこの手ラケット

類型：裂痕
地點：Gulg火山東面的山
取得寶物：ラプスラズリx41、ロゼッタの指輪、まもりの指輪、ひくうていのカード

類型：裂痕
地點：Oeilvert東北的三日月型山
取得寶物：目藥x19、マダいンの指輪、源氏の兜、ヒルダガルデ1號のカード

類型：裂痕
地點：Oeilvert西北被山包圍的地方
取得寶物：おとめのいのり、龍の髭、ガントレット、オーディンのカード



類型：無
地點：光輝之島的腳印
取得寶物：アクアマリンx10、マクシミリアン、アルテマウェポン、インビジブルのカード



陸行鳥桃源鄉



在世界的最左方有個島，地圖並沒有表示這島的位置，那兒有個裂痕，只要利用陸行鳥的「デッドペッパー」來破壞便可以進入，在這兒可找到「肥陸行鳥(デブチョコボ)」，當玩者完成尋找全世界的寶物(即掘完所有藏於石板、泡沫和裂痕的寶物)，便可以從肥陸行鳥上取得肥陸行鳥卡(デブチョコボのカード)。

藏於空中庭園的超強BOSS



來到空中庭園後，只要調查召喚塚就會立即遇上最強的BOSS「OZUMA(オズマ)」，只要取得勝利，Dagger便可以取得最後的召喚獸OZUMA了(雖然「ダークマター」可在Treno的拍賣場購入)！至於攻略法，先別帶LV值是5及4倍數的同伴前往，並且要裝上防毒和混亂的能力，還要用上「いつでもヘイスト」來回避牠的「スロウ」，穿上吸收闇屬性的裝備品，以及利用Quina的「天使のおやつ」來回避「ミニマム」，再加上「いつでもリジェネ」，因為牠不單懂得使用「レベル5デス」及「レベル4ホーリー」，還有能使出強勁的「フレア」、「カーズ」、「バーサク」、「ジハード」等技。在戰鬥時多靠Zidane的Trance力量「グランドリーサル」來攻擊，最佳人選為Zidane、Eiko、Quina和Vivi。



ENDING後的MINI GAME



當看完ENDING後，在「THE END」的畫面中順序輸入R2、L1、R2、R2、上、×、右、○、下、△、L2、R1、R2、L1、□、□和START，便可以進行一個隱藏MINI GAME，其實這是個撲克牌遊戲，而且更是大家熟識的「21點」，以上下選擇選項，利用○決定，取勝的話便可增加「BANKROLL」。

THE END

仙界大戰~仙界傳封神演義~

Text：小璘

PS

生產商：	BANDAI
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 Block
發售日：	發售中
ARPG	



秘密大公開

雖然上兩期已經為大家作出了遊戲的攻略，但當中還有一些秘密還未向各位介紹，其中就例如玩者會在第六章遇見鄧蟬玉，需要特定的暗號才能取得的道具、觀看遊戲及動畫片段等，現在就為各位逐一介紹。

「秘密」的秘密

記錄屋的秘密



各位有沒有留意在各個儲存進度的地方上，都會有一個「ひみつ」的選項呢？其實之前亦曾經為各位介紹過，這裡就是需要利用Wonder Swan版的遊戲內所取得的道具名稱，輸入其中兩個在內便能換得道具；但上次只提及到將「羊飼いの杖(飼羊之杖)」、「友好の証し(友好之証)」、「黃家の紋章(黃家的紋章)」、「流星かけら(流星碎片)」和「蓮の花ビラ(蓮之花瓣)」任選兩個名稱輸入便可。至於能換得什麼道具，現在就刊登出來吧！(要注意每個Password只能輸入一次)



Password 1	Password 2	取得道具／寶貝
羊飼いの杖	友好の証し	嵐袋衣(寶貝)
	蓮の花ビラ	仙桃エキス
	黃家の紋章	バイオキシンZ
	流星のかけら	銘菓・金鰲糖
友好の証し	流星のかけら	天水幕(寶貝)
	羊飼いの杖	仙桃エキス
	蓮の花ビラ	銘菓・金鰲糖
	黃家の紋章	バイオキシンZ
蓮の花ビラ	友好の証し	焰轉鏡(寶貝)
	羊飼いの杖	仙桃エキス
	黃家の紋章	バイオキシンZ
	流星のかけら	銘菓・金鰲糖
黃家の紋章	羊飼いの杖	黃家八極印
	友好の証し	仙桃エキス
	蓮の花ビラ	バイオキシンZ
	流星のかけら	銘田・金鰲糖
流星のかけら	羊飼いの杖	地卦針(寶貝)
	蓮の花ビラ	仙桃エキス
	黃家の紋章	バイオキシンZ
	友好の証し	銘菓・金鰲糖

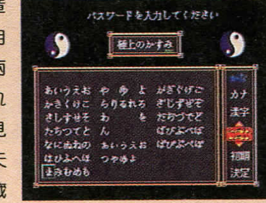
金鰲島的秘密



在金鰲島上，各位也會分別於第六章A組行動的四妖島、十妖島、十四妖島和B組行動的八妖島、十二妖島、十五妖島上，遇到要求各位輸入Password的鄧蟬玉吧！這次的Password輸入方法與記錄屋的不同，各位只要輸入一個Password便能取得相同名稱的道具，而Password亦是靠Wonder Swan版的道具名稱。(要注意每個Password只能輸入一次)

Password	道具效用
幻の豐滿	全員生命力全回復
鉄アレイ	戰鬥中攻擊力增加30
妙な本	戰鬥中攻擊力增加一倍

隱藏島的秘密



同是於第六章中，玩者將能利用A組和B組到達兩個隱藏島(隱れ島)，並分別遇見申公豹和道行天尊；而他們在隱藏島的目的，亦是與鄧蟬玉一樣利用Password取得同名的道具。現在就教各位到達兩個隱藏島的方法。

A組——申公豹



玩者只要到達「？？？」將孫天君封神後，就能到「六妖島」與清虛道德真君談話，在談話間得知申公豹在某處；於是就能前往「八妖島」，在那裡便能找到通往「隱藏島」的路了。

行動路線：？？？→記錄島2→十一妖島→九妖島→七妖島→記錄島→六妖島→八妖島→隱藏島

Password	道具效用
おもちゃ	戰鬥中上昇回避率
覚醒くん	提昇所有技能之能力

B組——道行天尊



玩者只要到「金鰲島中樞部」將董天君、張天君和袁天君封神後，就能到「十妖島」找到通往「隱藏島」的路了。

行動路線：金鰲島中樞部→中樞部入口→記錄島2→十一妖島→五妖島→四妖島→三妖島→十妖島→隱藏島

Password	道具效用
極上のかすみ	攻擊力、防禦力提昇1.5倍
良いお茶	全員生命力回復4000
ゴマ団子	所有同伴回復所有仙力

觀賞的秘密

？？？



這是一處能夠觀賞動畫片段的秘密地方，當中將會有幾段遊戲中並未使用過的動畫片段，而所在地就是在第二章的睡蓮關隧道處。玩者只要在隧道內分叉路的右手方移動，那裡雖然有一塊石牆，可是卻可以穿過它並進入一處「？？？」的地方，進入後選擇「はい」便能立刻欣賞。



(裡) GAME MOVE TEST



另一個觀賞遊戲動畫映像的地方，就是在最終章出現，只要各位於「砦之裡門」與「西岐之丘」之間的左方移動，就會從那裡秘道進入草原，那裡會有一個「？？？」作標記進入。各位在進入後會遇見道行天尊，只要選擇「ひみつ」便能觀賞特別為此作而製作的映像了。



蟬玉盜撮寫真館



這個同樣是於最終章出現的「特典」(？)，只要各位在「砦之表門」處，向鄧蟬玉輸入「藤崎竜」這Password，便能觀賞每位角色(連路人也有)的表情集，當中收藏的圖片總數達100枚哩！





TEXT：隨風



RPG
生產商：NAMCO
發售日：預定11日
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

TALES OF FANTASIA ～變身迷宮～

テイルズオブファンタジア なりきりダンジョン

要衣服非爲了靚

早在SFC年代已經大受歡迎的RPG作品《TALES OF FANTASIA》，其繼作將於GBC上登場。今集的舞台是前作的一百年後，而遊戲重點除了變成以隨機轉換迷宮來進行冒險之外，把主角培育成為「變身術士」亦為本作重點。

星星帶來的孩子－

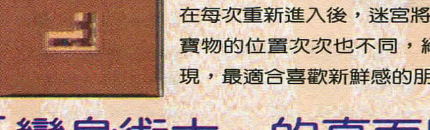
被星光照耀著的山坡，降下了一顆流星，隨著流星而來的是一雙孖生兄妹。以哭聲劃破寧靜夜空的是哥哥特奧(ディオ)，而妹妹美露(メル)則靜靜的躺著睡覺。很快的，13年光陰過去了，當年只是抱在手中的嬰兒，現在已經成為可以獨當一面的小大人。在戰爭已經平靜的現在，兩人決定在這和平的世界進行冒險之旅…



千變萬化－

玩者將扮演特奧或美露進行遊戲，在迷宮中冒險。雖然此作只是純粹在迷宮中冒險，但是廠商可不會只是隨便提供幾個小迷宮就算數。此作不但有數個不同場景的迷宮，而且即使是同一個迷宮，在每次重新進入後，迷宮將會重新編成，什麼洞穴、寶物的位置次次也不同，絕對不會有悶場的情況出現，最適合喜歡新鮮感的朋友。





我是首領，你要聽我的！－

戰鬥方式則是使用此作SFC版的改良版，稱為「LMB」的功能。玩者能控制的角色只有被指定成為「首領」的角色，而其他同伴則依照「首領」發出的指令作出行動。例如是作出「攻擊」的行動，電腦就會自動為同伴行動，不用玩者操控。這個控制方法雖然未必各人也依玩者的希望行動，但真實感卻增加不少，反正現實中也沒可能所有人也完全聽命於玩者。

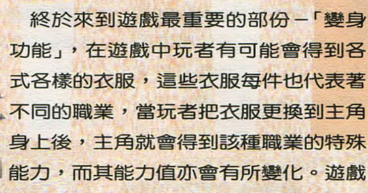






「變身術士」的真面目？－

終於來到遊戲最重要的部份－「變身功能」，在遊戲中玩者有可能會得到各式各樣的衣服，這些衣服每件也代表著不同的職業，當玩者把衣服更換到主角身上後，主角就會得到該種職業的特殊能力，而其能力值亦會有所變化。遊戲中共有將近一百種的職業，玩者又是否能把所有職業的衣服儲齊呢？衣服的獲得方法除了在迷宮的寶箱中得到之外，在商店亦有可能購得，因此可要儲多點錢，不然看到心愛的衣服也不能擁有。(怎麼說得像女人買衣服似的…)





ACT
生產商：任天堂
發售日：發售中
售價：1000日圓
注目度：☆☆☆

BALLON FIGHT GB

バルーンファイトGB

氣球大作戰！

很多小朋友的心願也是想在天空中飛翔，可是這卻是一個很難實現的夢想。雖然現在科技發達，乘坐飛機也算是「飛」，但此終比不上在空上自由自在飛翔來得快活。各位想試試在空中飛的感覺的話，不妨試試此作吧，只需一個氣球就能帶你周遊列國呢！

吹呀吹，讓這風吹…－

主角是一位為了找回弟弟的好哥哥，可是由於路程危險，因此他便想出使用氣球在空中隨風飛馳的方法來加快找尋的速度。不過在旅程上會遇上很多敵人及阻礙物，玩者需要控制主角避開它們，不然氣球就會破掉。另外，在找尋弟弟的過程中，除了主角手上的那個氣球外，還會看到很多氣球，玩者也可以把它們拾起以得到分數。



殺呀殺，互相殺害…－

若果認為一個人玩太悶的話，不如試試遊玩二人模式吧。不過在二人模式中，目的卻不再是為了找出弟弟，而單純地變成兩位玩者之間的互相殺戮，最快把對手的氣球弄破者，才是勝利的一方。





SRPG/能跟「第一部」交換DATA
生產商：BANPRESTO
發售日：預定9月14日
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆☆☆

超級機械人大戰COMPACT 2「第二部：最強激戰篇」

《機戰》最新一集又來喇！

*畫面為開發中畫面



《超級機械人大戰COMPACT 2》的「第二部」已預定於9月14日發售，相信有玩「第一部」的朋友一定不會錯過此作吧。「第二部」的故事時期其實跟「第一部」是同步進行的，不過當中的事件會有相異。另外，若玩者還有「第一部」的DATA的話，不妨把它傳到「第二部」中吧，這些DATA都會幫助玩者更順利完成遊戲的。而將於12月推出的「第三部」，亦能對應「第一部」及「第二部」的DATA，各位可要把SAVE留著呢！現在就為大家介紹其中一些影響。







影響一	「第一部」只能在增援軍出現的角色如鐵甲萬能俠(マジンガーZ)，在「第二部」時可以選擇出戰，各位可以組一隊超強部隊了！
影響二	在「第一部」曾經出戰的機體，於「第二部」使用時所有屬性皆上昇一階段，玩的時候輕鬆得多呢。
影響三	今次敵人的機體可以完全破壞，因為我方援軍會對敵方趕盡殺絕。
影響四	可以令很多本身不會加入的角色加入。
影響五	於「第一部」第四SCENE的地上路線，第一次選擇機體時選擇獸戰機隊部隊可以占領基地。

AVG
發售商：MEDIA
發售日：發售中
售價：4800日圓
好玩度：☆☆☆☆

SAKURA大戰GB 檄・花組入隊！



千等萬等的《SARAKU大戰GB》終於推出了！話說主角是一位隊長候選人，今次進入花組進行為期一個月的體驗入組，成為花組的組長，一方面訓練自己的能力值，另一方面亦可以嘗試一下駕駛光武。原來花組中眾人皆多才多藝，因此便每個人負責一種不同的項目為主角作訓練。另外，主角於空閒時亦會四周逛逛，跟各花組成員聊聊天培育感情。於月曜日至金曜日時，主角每天皆有三次自由活動及二次訓練的時間，而訓練方面，上午已由電腦為主角設定好訓練的項目，而下午的則可以由玩者自己決定。到了土曜日，上午同樣有訓練時間，不過下午則是試驗的時間，主角要親自駕駛光武出戰，這時候選感情較好的女孩的光武的話，會有較好的效果呢！而星期日則會有一些讓主角跟各花組成員交流的機會，要好好把握！亦會有機會出現突發事件，玩者的解決方法將會直接影響眾人對主角的看法。最後，若玩者的表現太差，也是會被迫中途離組的，要小心注意囉。



ACT
發售商：IMAGINEER
發售日：發售中
售價：3980日圓
好玩度：☆☆☆

HELLO KITTY之SWEET ADVENTURE~想見DANIEL君~

KITTY與DANIEL的遊戲終於日前開始發售，各位FANS有沒有已經在遊玩呢？本來住在倫敦的KITTY十分掛念DANIEL，因此便到前往紐約找他。由於倫敦與紐約之間還有很多城市，因此玩者便要幫助她通過所有城市，以令她盡快到達DANIEL的身邊。每一個城市都有幾個MISSION，各位要在KITTY的「滿腹度」減至零前完成。MISSION當中會出現很多阻礙KITTY的東西，玩者要努力地避過它們，否則KITTY受到攻擊的話會暫時停頓。另外，玩者在路上拾到的黃色及紅色糖果可以令滿腹度增加，藍色糖果則會減少，當KITTY的滿腹度變成零後，就要重玩這一個城市，而KITTY的生命值亦會減少一個(剛開始有三個)。完成整個城市後，通往下一個城市的路便會出現，當中有可能會出現一些玩小遊戲的地方，玩者可以在此賺取KITTY的生命值。最後，遊戲還有一個教學模式，當中會教導玩者有關遊戲中圖示的意思、玩法，不過…要先完成第一個城市才會出現此教學模式。



◆KITTY篇



◆DANIEL篇



ACTION SHOOTING RPG ADVENTURE SIMULATION SPORT RACING PUZZLE TABLE ONLINE GAME | gameplayers.com.hk 編輯部製作
WINDOWS GAME 電腦遊戲
http://www.gameplayers.com.hk
special 2000
定價 HK$50
新台幣二百元
just play it!
動作、射擊、角色扮演、冒險、策略、模擬、體育、賽車、線上遊戲……
58款精彩遊戲作品，讓你親身體驗！
4CD完全收錄
隨書附送52頁全彩色別冊——『Diablo II解體真書』。Amazon、Barbarian、Necromancer、Socreress、Paladin五大角色技能全面介紹，《Diablo II》精品集、Q & A常見問題大公開，Act 1～Act 4完全攻略、速攻流程表、最強秘技，100%為你獻上！
定價港幣五十元
7月25日出版
gameplayers.com.hk

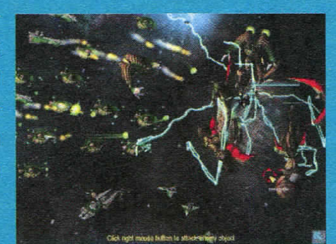
軟硬事件簿

蘋果全新型電腦 G4 Cube

紐約Macworld大展－2000年7月20日－在Macworld大展開幕演說中，蘋果電腦發表了全新的G4 Cube。它擁有與Power Mac G4相同的速度表現，但是僅使用了一個8吋 x 8吋(約20.3公分)的空間，體積不到一般PC的四分之一，但是卻包含了速度高達450MHz的PowerPC G4處理器，可以達到超級電腦等級的每秒30億次浮點運算速度。(IKI)

《Conquest: Frontier Wars》官方網站啟用

微軟公布《Conquest: Frontier Wars》這款遊戲的官方網站啟用，這是一款由Digital Anvil公司所開發的即時戰略遊戲。這個新網站提供了新的遊戲畫面，遊戲中三個文明詳細的資訊(人形的Teran人、類似昆蟲的Mantis、與能量體的Celareon人)，最新的消息和預覽。玩家也可以得到關於太空船與平台的搶先報導，以上的資訊都將由微軟定期的更新。電腦WALL PAPER與試玩版已經提供下載。這款遊戲將於今年冬天在北美上市。網址為http://www.microsoft.com/games/conquest/default.asp。(IKI)







《WarCraft III》進佔 Mac 世界

在Mac世界展覽會中，Blizzard Entertainment宣佈了關於Mac版的《WarCraft III》的開發計劃，這也就是該公司目前正在開發的名作《WarCraft》系列的最新作品。顛覆傳統即時戰略遊戲的模式，Blizzard開發中的《WarCraft III》是採用3D角色扮演的戰略遊戲。藉著加入角色扮演的要素在遊戲的世界中，Blizzard想提高戰略遊戲的互動程度。取代傳統的資源收集召集大軍的遊戲模式，《WarCraft III》將把玩家帶進全新的互動世界中，並且讓遊戲更加的引人入勝。(IKI)

3D 版《Dragon's Lair 3D》

Blue Byte發表了《Dragon's Lair 3D》(龍潭虎穴)的新畫面，將原本的經典遊戲，轉變成為3D版本。除此之外，Blue Byte還開放了官方的討論區，可以與遊戲的開發者Dragonstone來進行線上聊天。網址為http://209.198.154.16/dragonslair-e/boards/default.asp。(IKI)



《Diablo II》全球銷售達一百萬套

Blizzard的RPG遊戲《Diablo II》，發售後兩週內達到全球一百萬的銷售成績！Blizzard帶著勝利的口吻向媒體發表聲明，即使經過了四年的等待，《Diablo II》迷們還是很死忠地支持續作的推出，所以才能在發售後兩週內的時間，達到全球一百萬套的銷售成績。這次總共發行了二百萬套的遊戲，這還不包括一些經銷商的新訂單。根據PC Data的調查，在遊戲發行的第一週，玩家們購買《Diablo II》的比率佔所有遊戲銷售量的近4成。(IKI)

《Original War》遊戲介紹

Czech Republic-Based發展小組正在開發一款即時戰術戰鬥策略遊戲《Original War》。在遊戲中將會提供戰術解謎的特色，這使得突擊部隊中的先驅，獲得在傳統即時戰略遊戲必須自行建造與收集的基本建築與資源。這款遊戲的另一項特色就是它有錯綜複雜非線性的路程與多重的結局，這可以增加遊戲的耐玩性。《Original War》將在2000年第四季由Virgin代理發行。(IKI)



《Sin》動畫 10 月登場

以Ritual所出品的射擊遊戲為基礎的動畫電影《Sin》，將在今年10月上市。ADV Films宣布，公司將發行以Ritual Entertainment所出品的第一人稱射擊遊戲《Sin》為基礎的動畫影片《Sin: The Movie》。影片的焦點將放在英雄John Blade身上，以及他與遊戲中的惡棍，步入歧途的Elexis Sinclaire之間的對抗。這部動畫影片預計於10月以DVD與VHS方式銷售(北美)，並且DVD版將會有兩個完全不同副標題的劇情。(IKI)

《FreeLancer》新遊戲畫面

Microsoft發表了他們即將推出的太空貿易與戰鬥模擬遊戲《FreeLancer》部分遊戲畫面。遊戲時代背景設定在30世紀，並採即時互動式的3D角色。遊戲將有隨著供需而會動態改變的星際市集，而且在遊戲中玩家們要注意到讓自己有好的聲譽，玩家的行為將會影響到以後的發展。(IKI)



《Myst III：Exile》成立官方網站

《Myst III：Exile》在網路上終於有了自己的家。雖然這一系列冒險遊戲的原創者Cyan先生已不再參與，不過《Myst III》是Presto公司繼大受好評的《Myst》系列的最新力作。《Myst III》人物將可作360度的移動、新的環境效果、同時搭載其他足以耗掉四張CD或是一張DVD容量的詳盡內容。在這個新的網站裡，你可以遊戲的遊戲畫面，以及遊戲開發中的設計概念圖，同時還有在E3展出的遊戲預告片。網址為http://www.myst3.com/html/flashintro.html。(IKI)

停不了的COSPLAY！入門網頁篇

TEXT: IKI

COSPLAY，全名即為「COSTUME PLAY」，這玩意近年在本港也甚為流行。在眾多位讀者當中，相信不少也曾參與過上述的活動罷！與此同時，本刊在早前亦曾作了一個有關COSPLAY的專題。由於在下乃一名門外漢，為免班門弄斧惹來各位貽笑大方，故有關COSPLAY的方法實在不敢妄加意見。另一方面，坊間實有不少人對此項活動有著濃厚的興趣，而且坊間書籍亦甚少提及有關的入門網站。有見及此，故今次筆者將會刊登多個與COSPLAY相關的入門網站，希望各位COSPLAY初心者及資深COSPLAYER也會喜歡。





夢印良品本舖

http://www11.u-page.so-net.ne.jp/sk9/youka-s/GILDhome.htm

網頁內其中主要的內容是以介紹《幻想水滸傳II》中的COSPLAY角色為主，在這個網頁內，只要CLICK進「PHOTO COLLECTION」一欄便可。由於網頁內相片的可觀性不俗，故FANS們實在不能錯過此網頁。留意這是一個日文網頁。

FOREVER AND EVER

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/7204/index.html



進入這個網頁後，只要CLICK進「PHOTO」便可。當中又把COSPLAY分為美少少來及格鬥系幾類。網頁內容的可觀性不俗，雖則箇中的資料不夠UPDATE，但所收錄的COSPLAY圖片不少，故仍是值得一看的網頁。留意這是一個日文網頁。

殺人KOALA！之COSPLAY PAGE

http://www2q.biglobe.ne.jp/~saco/koala/



《心跳回憶》，一隻男孩子玩至怦然心動的戀愛SLG。同樣地，遊戲中的角色亦極受COSPALYER歡迎。基本上，這網頁雖屬專為《心跳》角色COSPLAYER而設，但當中亦有收錄《TO HEART》、《WITH YOU》等靚靚姐姐的相。對於各位「女GAME」迷來說，是個有一看價值的網頁。留意這是一個日文網頁。



MORE MISSION

http://www.skyblue.ne.jp/~aki_s/

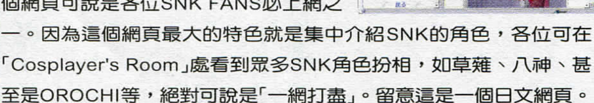
SNK角色一向是COSPLAYER首選，原因不外乎「有型」、「易扮」，而這個網頁可說是各位SNK FANS必上網之一。因為這個網頁最大的特色就是集中介紹SNK的角色，各位可在「Cosplayer's Room」處看到眾多SNK角色扮相，如草薙、八神、甚至是OROCHI等，絕對可說是「一網打盡」。留意這是一個日文網頁。

紅蓮 KOF CHAT

http://www.geocities.co.jp/Playtown/3985/



在這個網頁內，其中內容是以介紹《KOF》及《封神演義》的COSPLAY為主，各位可在「紅蓮寫真館」一欄處看到《KOF》及《封神演義》的角色扮相，當中似乎又以《封神演義》的角色扮相較為吸引，各位有興趣的大可CLICK進此網頁一看無妨。留意這是一個日文網頁。



STATION COPLAYER'S 2K

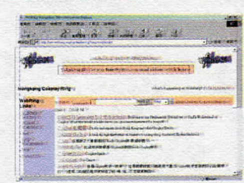
http://www.vinet.or.jp/~sakura/



基本上，這個網頁內的COSPLAY相片很多，感覺上也十分吸引，然而，一班COSPLAYER的質數也頗為參差，是網頁的最大垢病之處。不過「用語辭書」中的資料倒也十分實用，是研究日本COSPLAY時一個不可多得的網頁，留意這是一個日文網頁。

HONG KONG COSPLAY RING

http://nav.webring.org/cgi-bin/navcgi?ring=cosplay;list

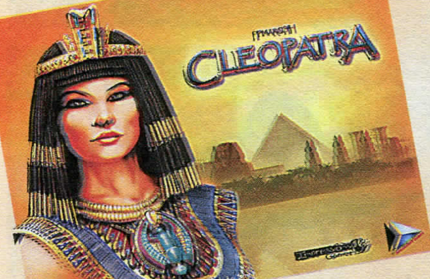


香港的COSPLAY網站比起日本的雖然尚有一段距離，但其可觀性仍算不俗，故各FANS也定要多多支持。基本上，此LINK SITE已網羅了本港大部份的COSPLAY網站，是一個非常實用的LINK SITE。

Pharaoh Cleopatra

TEXT：Kelvinp

發行商：	Sierra
發售日：	發售中
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98









建立你的埃及王國吧～

Pharaoh Cleopatra是一隻模擬遊戲，玩家可以在建立一個完成屬於你自己的王國。所謂「民以食為天」，身為一個王國一定要滿足人民的生活所需，「食」是人民的生活中重要的一環，玩家需要生產充足的糧食；此外，玩家亦需要建築多一點屋子，讓更多新移民可以進入你的國家居住(玩家所起的屋一定要在道路旁，當需要在另一個岸上發展時，玩家需要建設Bridge和Ferry Landing才可以和本國聯繫起來)，只要滿足到人民的這兩個需要，他們便可以有安穩的生活，而你的國家便會越來越強了。

除了「食、住」外，玩家還需要留意一下人民的娛樂需要。在埃及裡，人民充滿著宗教信仰，玩家可以建設一些神殿，讓百姓可以常常拜祭神靈，而玩家所拜祭的神靈也會祝福你的國家。除了建設一些神殿外，還有其他娛樂可以提供給國民的，如玩家可以建設Festival Square，定時舉行一些活動(不過玩家需要先建設一些訓練人材的地方才可以在表演的月份有表演者，如Juggler House)。你也需要留意一下人民的健康問題，玩家需要建設一些治療的建築物醫治生病了的國民。玩家也需要預防在國家內的發生天災人禍(火燭、屋宇太舊而倒下、盜賊四出為禍……)，建設一起Police Station、Firehouse、Architect's Post防止災禍發生。當然，如果玩家有錢的話，建設一些美化國家的建築物吧，人民會非常愛戴你這位國王的。



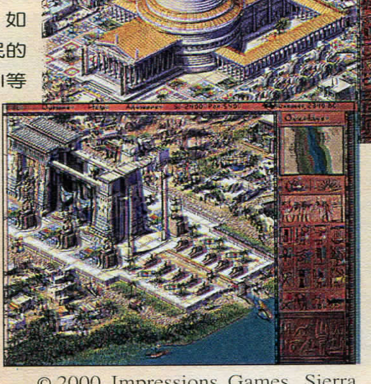
不要閉門造車

除了需要建立自己的國家實力外，玩家還需要留意和其他王國的關係。在這隻遊戲中，玩家需要和其他國家貿易的，如果和他們的關係不好，小心他們禁止你輸入產品在他們的國家內。有時玩家也需要建設一些防禦性的建築物，如Wall、Tower、Gatehouse等等。也可以起軍隊保衛國家(視乎任務會否給予玩家用這個指令)。

Cleopatra新增了遊戲元素

其實Pharaoh和Pharaoh Cleopatra的玩法大致上也是相同的，也許你會想知道究竟這一隻遊戲和Pharaoh有甚麼分別？最主要不同的是Pharaoh Cleopatra加入了一些新的元素。如在Cleopatra中增加了四個活動、十五個任務，另外亦加入了部份的建築物，如Henna Farms、Painters、Lamp Makers和Tomb Artisans。而且對國民的生活有威脅的元素也加入了Grace Robbers、Frogs和Hail等等，玩家也可以向神祈禱，增加建設建築物的速度，相信玩家不會錯過這隻遊戲吧。





獸神世紀 THE MONSTER WORLD

TEXT：Kelvinp

發行商：	第三波資訊
發售日：	2000年8月預定
遊戲類型：	ARPG
系統要求：	WIN95/98



非一般的故事

這個故事的主角不是一個勇者、正義之士，相反地，主角正是當年曾經接受魔界使者的賄賂，受到魔界的力量影響，因而成為了半人獸魔神巴魯克的兒子布萊德，一直以來是過著一些平凡的生活。但在十五年前，勇者萊特持著聖心之石對付魔神巴魯克時，五顆聖心之石其中之一「白色晶石」卻落在主角身上。正當群雄準備收集聖心之石稱王稱霸，對於手持其中一顆聖心之石的主角的處境而言實在是非常危險，在管家的鼓勵之下，主角下定決心，誓要找出其餘的聖心之石。

即時動作遊戲

和Diablo2一樣，遊戲是以ARPG形式進行的，但是和傳統的ARPG遊戲不一樣，在傳統的ARPG中，人物的強弱是由經驗點數的增加來提昇，但除了在數值及裝備的加成之外，似乎並無任何新意。反觀這一隻遊戲，為了帶來更強調真實性及符合熟能生巧現實原則的遊玩樂趣做了最大的改變(特別的在法術系統方面)，法術本身傷害點數的預設數值在遊戲中是不會成長的，魔法的強弱關鍵是在於使用次數和魔法的經驗值，多元性的戰略思考空間無疑也更為寬廣，不再拘限於固定等級、固定效果點數的乏味戰鬥。而在遊戲中，玩家即使和NPC說話也可以得到經驗值的！但敵人的AI智能比較弱，玩家可以將敵人一隻一隻慢慢地引來消滅，如果玩家不接近某一距離，它們一定不會主動攻擊玩家的。

角色的版化

在遊戲製作過程中，所有的構想、人物和場景資料，是由『艾薩克外傳』的原著，現今的人氣名漫畫家「劉明坤」先生所提供及設定的。玩家可以在遊戲中發現這些可愛的人物造型是由流暢的線條、亮麗的色彩組合而成的。而遊戲的畫面也是一絕，一如使用魔法的畫面真的是非常華麗。在聲效方面亦是這一隻遊戲的賣點之一(如當玩家走近瀑布時，會聲到瀑布流水聲，而且聲音是會隨著瀑布與主角距離遠近而大細聲的)。

總評

筆者覺得獸神世紀雖然不及Diablo2，但是它一定是一隻可玩性極高的遊戲。相信很多玩家都很喜歡ARPG類型既遊戲。不論是遊戲的畫面、聲效、系統也是一流，另外，值得一提的是遊戲中出現的對白是很好笑(在試玩版中，筆者覺得最好笑的是打倒了海盜頭目後，主角和小海盜的對話，真的十分有趣)。不知在筆介紹了這隻遊戲後，玩家可有熱切期待獸神世紀正式推出呢？



仙狐奇緣

人鬼交織的戀愛

BY 隨風

生產商：	智冠科技
發行商：	智冠科技
發售日：	預定10月
遊戲類型：	RPG

一直以來人鬼情緣也十分引人、可是卻亦是令人害怕的。現在有機會讓你跟三隻不同的女鬼來一段愛恨交加的故事，各位又是否有興趣挑戰呢？她們每個都有不同的過去，有的是主角的仇人，亦有的是主角的情人，到底主角該何去何從？

被辜負的女狐－

鳳青華原是擁有千年修行的九尾狐，但在快將成仙時，卻誤墜入了情愛的深淵。於一次偶然之下，她跟林玄英相遇，兩人情投意合，當下林玄英便決定立青華為妾。不久後青華懷孕，這本來是一件大喜事，可惜剛好遇上七星連成一線的異變，令到青華法力盡失，更被林玄英發現她是狐狸並追殺之。幸好青華最終能逃過殺身之禍，但逃至老人村後慘被村民圍剿。自此青華不再相信人間寬情與愛，不但自稱為「九陰鬼母」，而且更以報仇為名不斷濫殺無辜。

被牽連的少年－



秦長風本是一位普通的書生，跟未婚妻蘇千雪二人過著愉快的生活。但某天被九陰鬼母看到兩人恩愛的樣子繼而妒心大起，不但把千雪殺害，在後來更差手下把其骨灰偷去。而長風則在心灰意冷之時，得到道教的慈雲道長相助加入其教，並教導此教的武學予長風。可是慈雲因之前曾被九陰鬼母重傷而去世了，在臨逝前他交付長風定要找出九陰鬼母並把之殺掉，否則慈雲將在地獄受到煉火之苦。後來，在找尋九陰鬼母途中，長風遇上了已成孤魂的千雪，及原本是九陰鬼母徒弟、由兔子所化的小夕，三個人結伴，誓要把九陰鬼母殺掉。

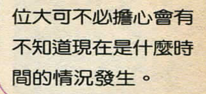
要殺狐或是追女－



不知是否算是重男輕女呢？此作有三位女角，可是主角偏偏是唯一的男性－長風。遊戲中玩者除了要以把九陰鬼母殺掉為目標之外，亦要跟另外兩位女角打好關係，因為此作一共有三個結局呢！換言之除了正常地完成遊戲外，還有機會只跟女角消遙快活去(那…你師傅該怎辦？)而結局則會依著主角的行事手法來改變。例如是跟哪位女角傾談的次數比較多，以及選擇時偏幫哪一位。

日與夜是勝負的關鍵－

此作的場景會隨著時間的流逝而更改，而當中的人物及敵人亦會有所改變。在白天的場景大部份NPC如雜貨店的老闆等皆會出現，要購買物品就是趁早。而敵人方面，有些晚上會比白天強，因此若果玩者覺得打不過敵人，但明知道他在白天會變弱，不妨以回復物品來拖延至早上以免功虧一簣。最後，白天跟晚上的場景是完全不同的，各位大可不必擔心會有不知道現在是什麼時間的情況發生。



飼養幻獸－

遊戲的另一個特色，就是可以飼養幻獸。幻獸本是黃帝時代嫘祖的「寵物」，她共選取了16種奇獸進行配種，得出一種古文金蛋。此金蛋會因為擁有者的餵食而得出不同屬性及外形，屬性分別水、火、金及雷。在初期水屬性的幻獸名為水靈、金的為恩妙、火的為溫燄以及雷的為勝奇，這個時期的幻獸稱為「伺寵」，並未適合戰鬥。

幻獸變奇獸？－



飼料方面一共有六種可供選擇，分別為米類、水果、礦物、金屬、符錄以及丹藥，玩者可以在雜貨店購買。隨著玩者以不同的飼料餵食，幻獸會成長為十二種奇獸，每種屬性各有三種，至於玩者的幻獸會成長為哪種奇獸則關係到玩者所餵食的飼料。這十二種奇獸分別為：



雷	雷猿、西刺狼、雷音
水	水鯤、水玄武、水幻神
水	火麟、火恨、火盡殺
金	金迷、金皆覆、金法龍

BY隨風

神兵玄奇

神奇兵器，遊戲上重現

生產商：	玉郎創作有限公司
發行商：	遊戲頻道/第三波
發售日：	預定9月
遊戲類型：	TAB

港版漫畫改遊戲—

若閣下是港版漫畫的支持者，相信都知道甚至看過一本名為「神兵玄奇」的漫畫吧？此作為黃玉郎先生的作品，是以兵器作賣點的中國幻想式RPG作品。而現在即將介紹的這隻遊戲，正是以《神兵玄奇》作為藍本而製成的。但先決前提下，是漫畫的《神兵玄奇》還在連載中呀！難道，這是一隻沒有結局的遊戲…？



神之兵器—

「神兵」，名副其實是帶有神能的兵器，不論神、魔或人，只要擁有神兵，就表示他擁有最接近天地的神靈之力。而且每件神兵皆有其自身的秉性，並會因使用者的善惡而改變，其主善、它則善；其主惡、它則惡。然而，雖然神兵是擁有很大的能力，但它是否真的能帶給人幫助呢？它的擁有者，是否又真能得到幸福呢？



神兵是好或壞?—

遊戲的主角問天，因為在小時候得到半件神兵的威能，不但令他少年白髮，而且更令父母遭到殺害。也許正因如此，小時候問天一直隱藏身世，並寄養在豪門中為奴僕，但是隨著日子一天一天地過去，問天憑著自己的才能慢慢地在江湖中建立起地位。另一方面，他的身世之謎亦慢慢在他面前揭曉…





刀刀劍劍變咭牌?!—

起初以為有著如此故事背景的遊戲，應該會被製作成角色扮演的遊戲吧？不過遊戲雖然真的是角色扮演－扮演問天，但是戰鬥方式卻是以咭牌來對戰。玩者要組合不同的咭牌以達至不同效果，隨著遊戲不斷的進行，玩者懂得的招式將會越來越多，即使使用同一張咭牌，使用不同的招式將會得到不同的效果。另外，招式使用的次數越多，效果則越好，不過玩者是否會只集中使用一種招式呢？

又神又魔，大亂戰—

原來不單人有恩怨情仇，連神兵亦有它們過去的故事。玩者在遊戲中有機會發現每一項神兵的歷史，亦有可能認識到中國的神話人物，得到他們的獨門秘笈或寶物。當然有可能只是認識到遊戲中其他的普通角色，可是別少看他們，他們有可能成為玩者強大的同伴，亦有可能一個不喜歡，跟玩者展開一場驚天動地的戰鬥。當中各位認識每一個人，下每一個決定，都會直接影響結局的發展，三思三思。



人與咭的屬性—

在遊戲中所有角色皆同時有四種屬性存在，雖然它們同時共存但亦相剋，其中天跟魔相對、仙跟妖相剋。當敵方跟我方屬性相對的話，我方的實力會加強，反之敵方跟我方相同之時，己方的實力就會被大大減弱。而在戰鬥中使用的招式亦跟屬性有關，當玩者多次使用某一屬性的招式，就會學得該屬性的專屬招式，而角色的屬性亦會有所增減。而遊戲中所作的每一個決定皆有可能會影響角色的屬性，各位會否以培育出一個單一屬性的角色而努力呢？





遊戲小道消息—

各位FANS一定很想知道此作何時推出吧？根據廠商資料，此作大概會於9月上旬上市，而且不論普通版底限定版皆會書遊戲附送三把神兵，而限定版的神兵更是特別製作，限量發行3000套，各位想得到的話，記得向相熟店鋪預訂呢！而另一個方法，就是於廠商於《CYBER嘉年華》的攤位訂購，更能得到九折呢！GP



TEXT：IKI

Freedom: First Resistance

發行商：	Red Strom
發售日：	2000年冬季
遊戲類型：	ACT
系統需求：	WIN95/98

同名小說改編遊戲！

Red Strom公司於近日展示了一款他們即將推出的動作冒險遊戲《Freedom: First Resistance》。故事是由Anne McCaffrey的同名小說《Freedom》三部曲改編而來，玩家在遊戲中將置身於一個被凱汀尼(Catteni)這個外星種族所控制的世界裡。玩家扮演一個在外星種族首次侵略中，有幸存活下來，後來又得以從難民營中逃出來的幸運人類女子，名字叫做Angle Sanchez。一路上她會遇到許許多多的人物角色，有的會幫助她；有的會阻止她離開這個由凱汀尼所控制的世界。

任務大概



《Freedom: First Resistance》測試版中的任務大概是敘述遊戲的主角與兩位同伴Jimmy與Leo，在一個廢棄的購物中心中，那裡曾經是凱汀尼的難民營。在任務進行前三個角色都可以在物品清單介面下配備各種不同的物品，例如凱汀尼手槍，彈藥甚至還有棒球帽。

當任務開始時，這三個人很快地就遭遇到一大群在購物中心裡閒逛的凱汀尼人，接下來自是一場血戰。遊戲的戰鬥系統出奇的簡潔，如同Red Strom公司自己說的，他們希望這款遊戲可以吸引廣大的消費者。玩家控制的角色可以使用長程武器，如前面提到的凱汀尼手槍。當然玩家也可以赤手空拳和敵人一較高低。不過不管用哪種方法，都是按鍵按得越久，所擊出的力道就越強；就是「聚氣」啦。所以在赤手戰中，按鍵時間短就會擊出短拳；反之按鍵久便能擊出暗勁堅強的長拳。同樣的道理也適用於配備武器時，按鍵愈久武器射出的精確度與造成的破壞力也隨之提高。

解開外星人的謎題

《Freedom: First Resistance》另外一個訴求重點，就是有一個吸引人的謎題機制。關於凱汀尼外星人的謎題就一定要有其他具有專門知識技能的同伴幫忙，不然就無法解決。以廢棄的購物中心任務為例，Angle在門的一側發現一個開關，不幸的是在她身處的這邊卻沒有電力來開啟這個開關。這時候她的夥伴Leo，一個專精於電力機械的專家，就會取出必要的工具來接回電源，讓門得以順利打開。當然這只是《Freedom: First Resistance》中的皮毛而已。遊戲預計在今年冬季推出。



TEXT：IKI

Madden NHL 2001

發行商：	EA Sports
發售日：	2000年9月
遊戲類型：	SPT
系統需求：	WIN95/98

火爆的冰上曲棍球！

職業冰上曲棍球聖荷西鯊魚隊的明星球員，將為EA下一個冰上曲棍球遊戲《NHL 2001》代言。EA Sports已經和明星球員Owen Nolant簽下了合約，來為該公司在PS、PS2及PC平台上的新遊戲《NHL 2001》代言。Owen Nolant的肖像將會出現在《NHL 2001》的包裝及產品上，同時他也要在軟體開發中，提供開發人員在曲棍球專業知識的必要協助。

遊戲特色



《NHL 2001》的特色有：30個NHL的隊伍，包括哥倫布市的Blue Jackets隊及明尼蘇達Wild隊，另外還有其他20個國家代表隊。遊戲模式有單場賽、季賽、生涯模式、總決賽及訓練模式。在PC版中還包含了自設球員外貌的模式，甚至可以SCAN玩家們自己的照片於喜愛的隊伍中，再與其他線上的同好們一起在世界賽中一決勝負。



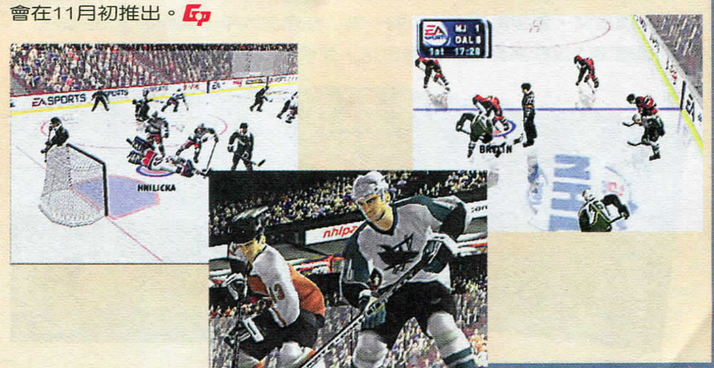




EA Sports與Owen的結合

EA Sports 行銷副總裁Bob Aniello曾表示，他們真的很興奮，可以與這麼有才華的球員Owen一起共事。並認為Owen真的不折不扣是個多才多藝而且非常努力的球員，因他不僅對事情認真、狂熱、有效率而且做事要求盡善盡美。所以《NHL 2001》才能夠在今年秋天順利完成，並推出給廣大期待已久的遊戲迷們！

而在Owen Nolant方面，他則表示這對他來說是非常有意思的事。並認為EA Sports在這些年已經是運動遊戲的龍頭，故他覺得很榮幸能夠參與這遊戲的開發。《NHL 2001》將會在九月底於PS及PC上發售，而PS2版會在11月初推出。



腦人合

Sanity

大家快來看一下Monolith最新的第三人稱視角動作遊戲，主角配音由饒音怪傑Ice-T所擔當。《Sanity》是第三人稱視點的動作遊戲，目前已經接近完成階段。玩家是扮演一個名叫「Cain」的超能力幹探。

TEXT：IKI

發行商：	Monolith
發售日：	2000年
遊戲類型：	ACT
系統需求：	WIN95/98

玩《Magic》的超能力幹探？

故事



遊戲發生在未來，有個邪惡的科學家Aiken博士發明了一種血清，可以注射在女性的身體內，以解開人類腦子尚未用到的90%的部分，藉此接受注射的新生兒可以擁有驚人的超能力。由於一開始大家未注意到這血清的副作用，並且發生了數次的大災難，於是政府開始規範這些超能力者。此外，超能力警官團也負責來監視這些新生的超能人口。玩者所扮演的角色──Cain，正是這超能力警官團中的一員。

超能力的收集

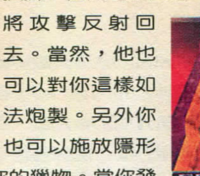
每個執法的超能力警官，各自也擁有各種不同的超能力，用來加強執法的能力及鎮暴火力。玩家可以放出火牆，投擲火球，甚至可以召喚隕石風暴！遊戲中，你會遇到各種不同的超能力者，當你擊倒他們時，可以從他們身上獲得他們特有的超能力。

遊戲中會出現90種超能力，而且這些超能力都封印在九個圖騰中，每個圖騰都有他特定的故事劇情。不過，遊戲進行中只允許玩家一次裝備十種超能力在身上，所以你必須從中選取在遊戲中最容易過關的能力。這有點像《Magic》(魔法風雲會)一樣，收集了很多能力紙牌後，然後調配出對自己最有的DECK。事實上，遊戲能力的收集就像玩《Magic》一樣。

分配超能力 DECK

《Sanity》其中選擇主角最初能力也有很多策略在其中，同時也包含了之後配出自己的超能力DECK。遊戲中九種圖騰各擁有不同增幅攻擊及防禦的能力，其中有要思考的東西很多，甚至包含了現世的死亡進行曲？？，不過這些不同能力





值分配都趨向於平衡。例如：如果你的對手投擲一個閃電霹靂彈，你可以使用反射能力將攻擊反射回去。當然，他也可以對你這樣如法炮製。另外你也可以施放隱形能力，然後無聲無息地接近你的獵物。當你發現了你的敵人時，你可以使用封法能力來防止敵人使用任何超能力──遊戲中最強的終極能力，封住敵人能力後，你就可以盡全力攻擊了！同時，你也可以召喚一些怪物來為你戰鬥，設陷阱或是施放一些你無法使用的其他怪異能力！這遊戲使用Lithtech 1.5版的引擎，能夠提供高品質的畫面及特效。另外加上了Ice-T為Cain來配音，一定使遊戲生色不少。遊戲預計將會在最近推出，敬請期待！



JetFighter IV: Fortress America

TEXT：IKI

發行商：	TalonSoft
發售日：	2000年9月
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

以空戰為主的《JetFighter》最新作

《JetFighter》系列中最新的一款作品，是由Mission Studios與TalonSoft合作製作的，目前已經接近完成。《JetFighter IV: Fortress America》(台譯：《噴射戰鬥機IV》)將會保持原先《JetFighter III》的走向，將會把遊戲的重心放在空戰部分，而捨棄較為複雜的飛行模擬細節。

更多戰鬥機款選擇



在《JetFighter IV》中，玩者將可以在美國最頂尖的戰鬥機中選擇，像是F-14、F-22、F/A-18。每一台戰鬥機的模型都有著相當精細的繪製，甚至連駕駛艙中的駕駛員動作都看得一清二楚。一旦進入駕駛艙中，立刻就會進入到以舊金山灣區域為主要任務區的任務。可以讓玩者飛行的區域的大小與品質，是相當值得注意的一點：整個從太平洋到內華達洲的地形，都以精確的高空攝影方式繪製出來，並使用在遊戲中。



空戰部分

《JetFighter IV》中的空戰部分，包含了纏鬥(DOG FIGHT)與空對地任務。事實上想要完成一項任務將是一項相當有挑戰性的過程，因為當玩者瞄準地面目標時，其他的戰機，將會試著將玩者擊落。每個需要攻擊並摧毀的目標包括有摩天樓、甚至是舊金山的跨海大橋，而這些被戰爭所摧毀的建築物外觀也將會有明顯的改變，像是濃煙或大火。TalonSoft的《JetFighter IV》目前預計在9月底或是10月初上市。

TEXT：IKI

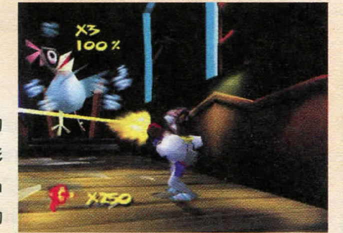
Earth Worm Jim 3D

蚯蚓英雄再顯神通！

發行商：	Interplay
發售日：	已發售
遊戲類型：	ACT
系統需求：	WIN95/98

全銀河系最強最受歡迎的蚯蚓：英雄JIM再度出擊！這次JIM以驚人的全3D新面貌，挑戰不可能的任務，勢必再度當選年度最佳英雄！

遊戲內容



而Interplay公司這次所推出的《Earth Worm Jim》，正是JIM在息影兩年之後的復出強作，《Earth Worm Jim 3D》不只是個讓人目眩神迷的動作遊戲，更是需要動腦的冒險遊戲；在遊戲中，偉大的英雄JIM不幸被一隻從天上掉下來的母牛砸到了頭，從此陷入昏迷狀態，並一再作著奇怪的惡夢，以致於一直無法醒過來，而玩者的任務，就是進入JIM的腦神經內，扮演夢中的JIM，挑戰由幻想所產生出來的種種難關，進而使JIM恢復正常。



3D和2D的巧妙融合

《Earth Worm Jim 3D》把3D加速卡列為基本配備，並採用了專為此一遊戲而開發的最新3D引擎，此程式引擎除了可以在同一時間處理畫面上超過1萬個多邊形外，還可同時表現出許多特殊效果，並且是完全在全彩(true color)模式下，因此不但玩家所見諸如爆炸、雷射、水波、煙霧等特效超級華麗，JIM在使用各種武器時的光影效果更是炫目無比。歸功於3D引擎的超強威力，玩家在遊戲中會感覺所見好像都是3D的，但事實上，此引擎巧妙融合3D和2D的圖形同時出現，使得遊戲中各種人物角色都能更加的生動和逗趣。



有關JIM的歷史

說到當年JIM在美國的轟動事蹟，可能說上好幾個小時都說不完。自從《Earth Worm Jim》被創造出來後，其獨特的英雄形象和搞笑本事，馬上將全美不知多少喜愛動畫的年青人征服了，緊接著，JIM不但出現在PC GAME界和TV GAME界上，更成為熱門電視卡通，最後還躍上大銀幕成為電影主角！JIM這隻穿著衣服的蚯蚓，就是有這種使人無法自拔，深深淪陷的特殊吸引力。

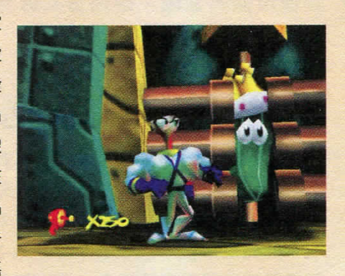


自由自在的動作

JIM在遊戲中可做出所多完全自由的動作。《Earth Worm Jim 3D》將JIM在卡通中所有特殊動作都忠實的呈現，他除了跑步，跳躍，推動物品等基本技能外，舉凡游泳，攀爬無一不精，甚至其頭部還會像直昇機一樣在跳躍時旋轉，從而使JIM能有飛行能力！而在某些關卡，JIM必須把小豬當成滑板完成競速，諸如此類的有趣情節無所不在，遊戲中的更多驚喜，則有待玩家們自己去找了。



充滿驚奇及幽默的幻想遊戲世界



在《Earth Worm Jim 3D》中，玩家所見到的不只是一個奇幻而動人的虛擬世界，遊戲中所有的事件都即時發生在3D的場景，更特別的，《Earth Worm Jim 3D》更是一個完全「非線性」的動作遊戲，除了容許玩家自由在關卡中探險，收集過關所需的物品外，玩家更可隨心所欲前往不同關卡進行冒險，遊戲中共有包括鬼屋，嘉年華會等4個不同關卡，充滿各種會讓人驚呼絕妙的之敵人及奇異環境，更充滿著不斷出現的驚奇，正等著玩家去一一探索；出場的敵人共有30種，而每一種敵人都有各種奇異的攻擊方式和習性，像是跳著舞步，以絕招太空漫步來攻擊的僵屍等；卡通的驚喜和有趣成份無處不在，讓玩家充分感受到真正的享受遊戲和笑料，而不只是單純的過關遊戲！

由於《Earth Worm Jim 3D》有著優異的3D畫面表現，簡單易上手的操作，可愛生動又爆笑的角色，更忠於卡通原味而呈現出幽默及充滿驚奇的幻想遊戲世界，故在一片充滿血腥及暴力的遊戲界中算是不可多得的精品，到底JIM能不能從夢想中醒過來呢？這就要靠玩家們的努力了，歡迎來到《Earth Worm Jim 3D》的精彩世界中，享受這一段精采的驚奇和爆笑之旅！



TEXT：IKI

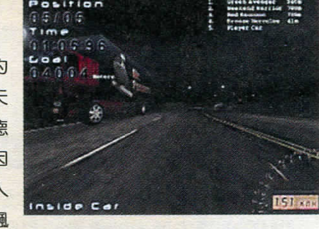
Midnight Racing

發行商：	Interplay
發售日：	2000年
遊戲類型：	RAC
系統需求：	WIN95/98

賽車樂趣再突破！

細心的玩家也許會注意到，其實不論是TV GAME或是PC GAME的市場，賽車或競速類型的遊戲除了因硬體機能持續、穩定提升，而在畫面上一再出現令人吃驚的突破外，在遊戲的內容與樂趣上，也一直是遊戲開發人員不斷精益求精、尋求新賣點的努力方向。除了傳統房車賽、方程式賽車等題材外，像在TV GAME上的《首都高》、《CRAZY TAXI》等，都開拓出了十分具有特色的訴求與風格。這些創新及努力也確實獲得了玩家的廣大好評！而現在介紹由歐洲公司所開發的《Midnight Racing》，就試圖營造、傳遞一種和以往賽車遊戲完全不同的獨特氣圍，也就是「夜晚」所散發出的那種難以捉摸、無法以言語名之的深沈魅力！

遊戲特色



《Midnight Racing》是一款風味特殊的賽車競速遊戲。時間是炎炎夏季中，滿天星斗、涼風幾許的夜間，場景則是依照德國城市為藍本所建構出的現代都會。因此，遊戲中不會出現白天烈陽當空、令人頭暈目眩的炎熱場景。所有的奔馳與狂飆都在這清涼、舒適、瀰漫著神秘浪漫氣息的仲夏午夜都會中展開。

如果各位喜歡在公路上風馳電掣飆車(←即是我們所謂的「片車」)，《Midnight Racing》就是為閣下度身訂造的遊戲。人類天生就對於速度與極限的突破蘊含著如野獸般的渴望。試想像一下從山坡上急衝而下過彎疾駛時的那份快感吧！遊戲中的音效也配合夏夜的氣氛，配上充滿JAZZ風味的音樂，催化著玩家心理上追求速度的潛在意識。當然，人是血肉之軀，是有所脆弱的時候所。同時，我們也不錯鼓吹超速駕駛。所以，遊戲中和貨櫃車迎面追撞，越過雙黃線賭命超車這種特技場面，還是留在《Midnight Racing》遊戲裡吧！



華麗的視覺享受



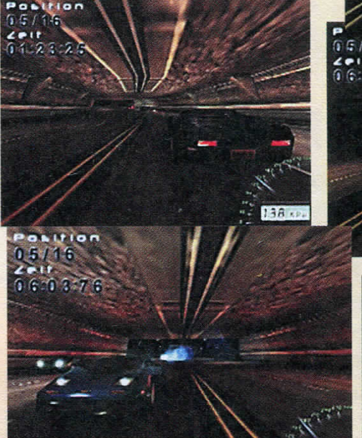
這渾然一體的「速度舒適」，其實是透過了遊戲中各種不同要素的完美結合才得以充分達成，底下我們一一來檢視，究竟是哪些東西成功地在遊戲中扮演了舉足輕重的關鍵地位。先從視覺上來看，由於遊戲時間設定在夜晚的緣故，無論像是遠方天空低垂的雲幕、隧道頂端黃橙昏暗的燈光、以及各種光滑、流線車身所映射出的反光等景致，在3D加速卡強大的特效及運算處理，無一不令玩家瞠目結舌、驚奇讚嘆！除了各種道路之外，像是天橋、交流道、小山丘、隧道等場景配合上兩旁高聳入雲的大樓與往復急馳的各型車輛，一起組合出賞心悅目、豐富多樣的視覺享受。在車輛方面，從VOWELS可愛的小跑車到高級的房車跑車，都是各位在這場夏夜賽事的絕佳武器！

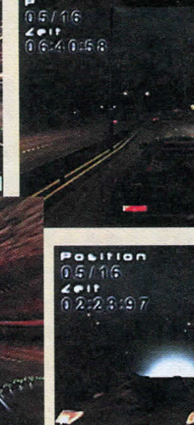


極速體驗

在遊戲中，車輛的極速約可衝到時速170公里左右，在完成某些賽道後釋出的車輛更可達到200~300公里，相當驚人！另外，《Midnight Racing》裡有著12種攝影視角變化，方便玩家們從任何一個充滿魄力的角度來欣賞這一場在夏夜中狂奔的浪漫盛宴。而數條從5公里至15公里的賽道群，將以往賽車遊戲常常因賽道數量太少而讓遊戲性大打折扣的缺點一掃而空，讓每次遊戲幾乎都是一種全然不同的新奇體驗。覺得天氣太熱了嗎？《Midnight Racing》保證讓你既「涼」且「爽」，還可以一邊欣賞德國都會午夜時分的萬般風情！









神創記

—古代神話建國模擬

純正日本原創的《AOE》？

「即時策略遊戲」(Real-Time Strategy)已經有很久的歷史了。儘管現在是PC遊戲的過渡期，自從《Populous》(《上帝也瘋狂》)上市以來，這種遊戲型態至今仍盛行。這次介紹的《神創記》也是類似這種型態的遊戲。《神創記》是由Imagineer及Creative Edge Software共同開發的遊戲。但是雖然是與國外的製造商合作，這款遊戲卻是純正的日本原創作品。

TEXT：IKI

發行商：	Imagineer
發售日：	發售中
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

遊戲目的

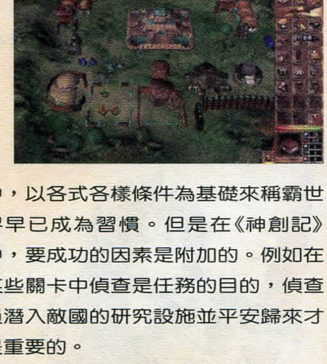
《神創記》的副標題是『古代神話建國模擬』。標題也是從這個副標題創造出來的，可想而知，所謂的「神」是遊戲的關鍵。也就是玩家是神，並向巫師下命令，當巫師的能力到達一個極點時就能夠使一個國家更加繁榮。接著與鄰近各國爭戰取得勝利後，能控制的對象逐漸增多。這類型的遊戲或多或少都是要玩家扮演神，在《神創記》中即是這類遊戲的典型。就像《Age of Empire》的遊戲系統一樣，即時策略遊戲的遊戲方式都有類似的模式。聚集國家週邊的資源，增加人民與士兵，國家所需的神殿也逐漸升級。最後逐一將各國平定，以支配這整個遊戲世界。



遊戲特色

玩家可選擇當何種種族或是四種敵對的種族，他們都各自擁有其的特色。風、火、水、地四種族各有40道關卡，加上10道訓練的關卡共有50道關卡，全部獲勝將會是一個很棒的路程。

另外，增加《神創記》特色的因素是各個關卡的條件，在這類型的遊戲中，以各式各樣條件為基礎來稱霸世界早已成為習慣。但是在《神創記》中，要成功的因素是附加的。例如在某些關卡中偵查是任務的目的，偵查員潛入敵國的研究設施並平安歸來才是重要的。





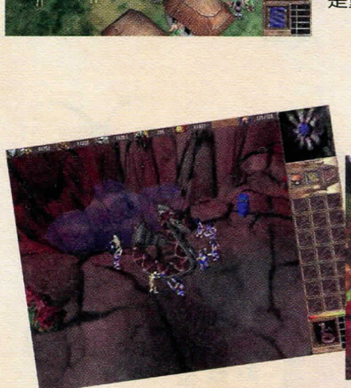
網上爭霸

從各種角度來看，玩家不僅能在《神創記》這樣的遊戲中享受樂趣，也可以感受到系統的靈活度。但是這和成為多人遊戲是不同的，雖然可以4人同時連接上網，互相爭戰取得霸權。但是，這樣的連結必須使用IPX，為了能連結上網路還需要有KALI或ICQ的連結工具。這個部份是一個小遺憾。

最後，基本的操作與遊戲的種類也沒有與眾不同，如果這款遊戲與過去有所不同就是導覽手冊吧。手冊中有特別的個別指導，將每個要點標明並加以解說，這是一大貢獻。換言之，這款遊戲對初學者而言也是一項可推薦的軟體。












アプサラス

TEXT：IKI

發行商：	KOEI
發售日：	予定2000年秋
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

KOEI的ON-LINE RPG登場！

今次真是PC迷的喜訊，一向以《三國志》系列聞名的光榮公司，將在今年秋季推出一款名為《APSARAS》的ON-LINE RPG遊戲。當中是以東方的世界觀為藍本，玩者所扮演的勇者，須跨越森林、沙漠、甚至火山等地進行冒險，而且透過INTERNET，玩者更可組成一支8人的冒險隊伍。

冒險的開始

遊戲中的世界存在著「紅」與「藍」兩色的月亮，並有5體(條)代表神聖的「神龍」。而「龍術」則是使用「龍之力」的一種媒體(即一般所謂的「魔法」)。然而，最近卻似乎有人利用了「龍之力」來作惡，甚至令整個世界SELESDIA也失去了平衡‥‥另一方面，LEONIA村的巫女LIFA亦只好向「炎王紅龍」祈禱，冀盼救世者的出現‥‥到底，被召喚到異世界的主角又能否擔當救世者的角色，成功把SELEDIA從危機中拯救出來？。



角色的選擇

在遊戲開始前，玩者可從劍士、盜賊、龍術士或龍神官4種職業中選擇其一，玩者在決定屬性時要多加注意，怪物的屬性分地、水、火及風4種，根據其「相性」，玩者有時亦會陷入苦戰中。

遊戲系統

作為一隻RPG遊戲，《APSARAS》的冒險舞台當然少不了一些迷宮，遊戲中的迷宮是「自動生成」的，這點玩者必須多加注意。另外，冒險中所取得的ITEM更可透過「合成」來作強化，而當中的ITEM總數更超過數萬種！至於遊戲中最獨特的系統則不得不提「PARTY LIFE」(PL)，如若在冒險中有任何同伴死去，只要尚有PL殘存便可再次復活。最後，在迷宮中的冒險是有時間限制，如不能在一定時間內進入下一層，死神就會出現，一經接觸便立刻死亡，故時間可說是玩者最大的敵人。GP



TEXT：IKI

DRILL少女SPIRAL・NAMI

發行商：	EVALUATION
發售日：	予定2000年7月21日
遊戲類型：	SLG／18禁
系統需求：	WIN95/98

以電鑽來決一勝負罷！

若說到電鑽你會聯想到甚麼？《三△萬能俠》中的2號機？一直以來，以電鑽來作戰似乎也是男性的專利，不過，現在這個「常規」將要被打破了，因為在《DRILL少女SPIRAL・NAMI》中，玩者將可一睹一班「電鑽」少女展開以電鑽來決勝負的精彩戰鬥！



故事



在遊戲世界中，人們可購買一種名為「DOLL」的少女型機械人，而主角ALBERT則夢想購入一部「NAMI型」的少女DOLL，但由於這個DOLL是一個不完美的製品，故ALBERT便為「她」購入一只工事用DRILL ARM，為了得到一「純正品」的右碗，為了得到獎金，他們便參加了「DOLL FIGHT」大賽。

顧名思義，「DOLL FIGHT」大賽是指一班少女DOLL以電鑽來決勝負的戰鬥，在每週舉行一次，戰鬥以指令輸入方式進行，在每次大賽前，玩者也須為DOLL進強化，以加強其戰鬥實力。



充滿特色的對手

遊戲中「NAMI」的對手也是充滿特色，包括平均的惠型、皇室護衛用的SAPPHIRE型、中國製的紅娘型、以及酷似RACE QUEEN的RACON型。GP


NAMI型


惠型


SAPPHIRE型


紅娘型


RACON型

TEXT：莫名

Dance Maniax 還看新玩法

剛剛推出一段時間的《Dance Mania X》大家有否第一時間試過呢？筆者當然第一時間跑去先玩為快！遊戲使用了感光Sensor作基本操作，加上為人熟悉的流行曲，論遊戲性論娛樂性均是極為出色的作品，難怪成為大型遊戲機中心的必備之作，而且玩家發揮性及自由度相當大，有姿勢有實際玩家多不勝數，加上體力需求及遊戲難度均是較低，難怪吸引到不少女玩家捧場。

但是話又說回頭，遊戲算是上等作品，但是此作明顯的看到Konami作出相當保留；單一的玩法加上傳統的以歌取悅玩家，似乎難以得到持久性，推出首月的熱烈反應將難以持久，試想想，一台十數萬的新機，在回本三份一的時候開始收入下跌，在商言商，這一作並非令人拍案叫絕。說著Konami有所保留，基於其「全新」玩法，韓國廠商AM連追猛打，除即宣佈推出《EZ DANCER》，將《Dance Mania X》和《Dance Dance Revolution》混二為一，在舊有的系統上添上新意，賣點及開發誠意絕不比Konami為輕。筆者相信，《EZ DANCER》將會為本地街機帶來另一番衝擊，又看看大韓作品能否再一次令本地機迷「拍案叫絕」？



千禧格鬥大亂鬥

本社格鬥遊戲研究員KOTORO和天草四郎 時貞，遠赴大阪CAPCOM開發部為各位機迷製作《CAPCOM VS. SNK》攻略，同時亦為本社帶來了此作的第一手資料，但是基於官方限制問題，大部份「重點」暫未能一一道出，可以說的是此作將會令《KOF》機迷大失所望。現時所知，SNK角色以《KOF》的操作和對戰方式，定必感到力不從心，因為這不是《KOF》。不能再肆無忌憚的跳躍，不能以小技作對戰主軸，也不能以多樣化的連續技作攻擊主線；但是，SNK角色依然強勁，絕不下於CAPCOM角色。用之法重於技之法，將會是《C VS. S》的重點所在，難怪令資深格鬥機迷為之期待、雀躍。



此作將會有超過半數角色以「隱藏人物」姿態登場，而且以其總登場數目來看，短期內都不會出現續篇，因為要登場的角色都差不多全數出現；暫勿論角色強弱早被定位是好是懷，反正開發部永遠都是最早知道誰強誰弱，只是早點道出並控制遊戲平衡罷了。然而令人感到困擾的是DC版和街機版推出的日期極為相近，或許會為機舖老闆們帶來負面影響，但長遠的看，對有利無害；試想想，格鬥遊戲最大的收入來源是對人戰還是對電腦戰？當大部份玩家都能在推出的首月熟悉系統，練得數名熟悉角色並找對手對戰，或許白熱化的對戰更能提早出現，為機舖老闆們更早帶來長玩長有的收入。這個純粹筆者估計的現象，從《M VS C 2》中已經得到證實。

廣聞港聞

最近熱點話題難免是《KOF 2000》，相信沒有一間遊戲機中心會少得了這個仲夏大作的存在。筆者絕非《KOF》強者，在弱肉強食的「機鋪」中當然經常慘遭擊殺，但是以筆者被擊殺多年的經驗，得到一個頗特別的結論，就是被殺機會減低了；這並不是筆者進步了的關係，而且玩家熱情開始冷卻的問題。大部份的玩家不會為了「懶得跟機」而冒險挑機，亦不會為了嗜「殺」而戰。當然，仍有絕大部份玩家不是如此，但可見的是《KOF 2000》的聲勢不能和《KOF 97》、《KOF 98》同日而語。



音樂系方面，雖然《Dance Mania X》為遊戲機中心帶來了新鮮感和衝擊性的收入，但是《DRUM MANIA 2ND MIX》仍是老闆們的主要收入來源，畢竟好GAME總是較見韌力和穩定性；至於《DDR 3RD MIX PLUS》的和和果果表現，確是機迷或老闆對《DDR 4TH MIX》印象不佳的主要導火線，或許大家都已經對跳舞感到有點膩啊。

攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找到有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到「遊戲誌尊賣店」。

（由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購之期數）

遊戲誌尊賣店地址：
九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號鋪
電話：2391-1067　傳真：2332-0275

《遊戲誌》過去60期遊戲索引

收錄期間：72～132期

CAPCOM Xpress vol.25

製造商：CAPCOM
發售日：9月13日
PlayStation／AVG

DINO CRISIS 2

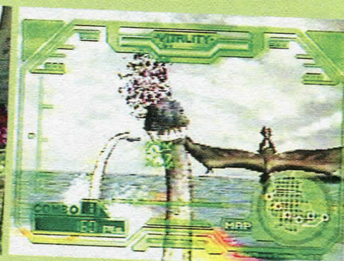
最新情報

發售日將近!!

大家期待以久的《DINO CRISIS 2》，即將於9月13日發售。經過一年之後，惡夢再一次開始。今次的故事發生於前作的「Dr.Kirk奪回作戰」後一年，「究極的Green Energy」和「究極兵器」；這兩種第三能源，從開發者Dr.Kirk中移到政府手上，因此事件再次發生…

比起上次的第三能源爐暴走，今次的研究開發都市完全消失更為嚴重，政府為了保護研究成果，便立即開始救出作戰。






今次追加多了新角色



除了前作的REGINA外，遊戲還會追加一名新角色，那便是一名叫DYLAN的男性角色。他與REGINA不同，並不是來自國家情報機關，而是一名軍人來，是隸屬陸軍特殊部隊。相信會使遊戲更為有趣。

公開!!遊戲部份EVENT

暴龍來襲

由森林中跑出的暴龍，向REGINA和DYLAN襲擊，就在危急之際，在旁的印第安人利用飛彈射向暴龍的眼去，受傷的暴龍立即發狂起來，REGINA和DYLAN見形勢不對便拼命逃走，並滾進山坡逃過一劫。








讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。

(註：圖為開發中的畫面)

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

8月

10日	■BLACK JACK VS松田純	PONY CANYON	4800日圓	TAB
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA BOX	1980日圓	AVG
	STREET BOARDERS 2	Micro Cabin	3980日圓	SPT
	BASHING BEAT 2	E3 STAFF	5800日圓	SPT
	HEIWA Palor！PRO 鄉下大將SPECIAL	日本TELENET	5200日圓(預定)	SLG
	PACHISLOT帝王W	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	SLG
	名探偵柯南 3人之名推理	BANDAI	5800日圓(預定)	AVG
	TETRIS with CARD CAPTOR SAKURA ETERNAL HEART	ARIKA	5800日圓	PUZ
	手機鈴聲 GOLD	BING	2480日圓	ETC
	由零開始的將棋 將棋幼稚園AYUMI組R	AFECT	1500日圓	TAB
	TAITO 2000 SERIES PSYCHIC FORCE	TAITO	2000日圓	FIG
	TAITO 2000 SERIES SUPER FOOTBALL CHAMP	TAITO	2000日圓	SPT
	TAITO 2000 SERIES CHAMPION WRESTLER實況LIFE	TAITO	2000日圓	SPT
	TAITO 2000 SERIES PUZZLE BUBBLE 2	TAITO	2000日圓	PUZ
	TAITO 2000 SERIES MAGICAL約會 心跳告白大作戰	TAITO	2000日圓	ETC
	Best of the Best PACHISLOT帝王3	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	Best of the Best PACHISLOT帝王4	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	★實踐中有用的圍棋	PONY CANYON	3980日圓	TAB
17日	■水之花道	PONY CANYON	6800日圓	ETC
24日	■INTERNATIONAL SOCCER EXCITE STAGE 2000	EPOCH社	5800日圓	SPT
	■Superlite 1500 Seiries設計衛門Kids!	SUCCESS	1500日圓	ETC
	THE占卜3～每日之方位占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	THE占卜4～餓熊之開運KABBALAH占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.02家庭風水	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.03姓名判斷	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.04料理 定番料理菜單	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series BURN OUT	SUCCESS	1500日圓	RAC
	SuperLite 1500 Series FISHING 俱樂部 1 ~防波堤釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series FISHING 俱樂部 2 ~港口釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series FISHING 俱樂部 3 ~投下釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	PRINCESS MAKER GO!GO! PRINCESS(廉價版)	J・WING	2800日圓(預定)	SLG
	Simple 1500 SERIES Vol.36戀愛模擬～夏色Celebration～	D3 Publisher	1500日圓	SLG
	WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 2000～U-23獎牌之挑戰	KONAMI	OPEN價格	SPT
26日	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
31日	MARU安SERIES 6 MYSTIC DRAGOON	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES NOeL 3~Mission On The Line~	HAMSTAR	2500日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SEPTENTRION ~out of blue~	HAMSTAR	1500日圓	ACT
	MAJOR WAVE 1500 SERIES BOUNTY SWORD FIRST	HAMSTAR	1500日圓	RPG
	PACHISLOT帝王～山佐REMIX～(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	趴地之時～趴地熊之日常	BANDAI	3800日圓	AVG
下旬	FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	5800日圓	ETC
8月	■VIRTUA PACHISLOT VII	MAP JAPAN	4800日圓	SLG
	■～災難家族～土坪小姐	UNIVERSE開發	5800日圓	TAB
	在哪亘也有蒼鼠2	VEC	3800日圓(預定)	ETC
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG

9月

7日	LIBEROGRANDE 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓(預定)	SLG
	beatmania APPEND GOTTAMIX2～Going Global～	KONAMI	OPEN價格	SLG
	ARTDINK BEST CHOICE Lunatic Dawn Odyssey	ARTDINK	2800日圓	RPG
	VALUE 1500騎士道	SUNSOFT	1500日圓	ACT
	★BEST版White Diamond	ESCOT	2800日圓	SLG
13日	DINO CRISIS 2	CAPCOM	5800日圓	AVG
14日	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	OHASTA DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI	OPEN價格	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.37 THE ILLUST PUZZLE&SLIDE PUZZLE	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.38 THE REAL RACING TOYOTA	D3 PUBLISHING	1500日圓	RAC
	★必殺PACHISLOT STATION SP2	SUNSOFT	2800日圓	SLG
15日	★幪面超人V3	BANDAI	5800日圓	不詳
21日	■MAX SURFING 2nd	KKS	5800日圓	SPT
	■七田式右腦冒險1~語言ABC 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險2~形狀123 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險3~語言ABC 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險4~形狀123 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險5~語言ABC 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險6~形狀123 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	乘鏟泥車吧！	TAITO	5800日圓	SLG
	幻想水滸外傳VOL.1 HALMONIA之劍士	KONAMI	OPEN價格	AVG
	CARTON君	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	PUZ
	POP且CUTE的心理測驗alabama	D3 PUBLISHING	1500日圓	ETC
	LOVE HINA～愛是在說話之中～	KONAMI	OPEN價格	AVG
	KIDS STATION SERIES魔女DOREMI#MAHO堂DANCE CANIVAL!	BANDAI	3800日圓	ACT
	KIDS STATION SERIES魔女DOREMI#MAHO堂DANCE CANIVAL! CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ACT
	KIDS STATION SERIES蒸氣火車頭湯馬士和他的朋友們	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES蒸氣火車頭湯馬士和他的朋友們CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES去吧！麵包超人	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES去吧！麵包超人CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES和我們一起玩吧ULTRAMAN TV	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES和我們一起玩吧ULTRAMAN TV CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION SERIES MAGICAL MUSIC英語ONE・TWO・THREE	BANDAI	3800日圓	ETC
	★THE心理GAME 8	VISIT	1500日圓	ETC
28日	■夢之翼	KID	6800日圓	AVG
	■SuperLite 1500 Series STRIKERS 1945 II	SUCCESS	1500日圓	STG
	■SuperLite 1500 Series吉本麻雀俱樂部DELUX	SUCCESS	1500日圓	TAB
	SuperLite 1500 Series CYBER大戰略 出擊！遙隊	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series CHIKI CHIKI CHICKEN	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	由0開始的麻雀 麻雀幼稚園蛋組2～去大會吧！～	AFECT	3800日圓	TAB
	宇宙戰艦大和號 英雄之軌跡(暫稱)	BANDAI	2800日圓	ETC
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION EHRGEIZ	SQUARE	3800日圓	FIG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION聖劍傳說LEGEND OF MANA	SQUARE	3800日圓	ARPG
	SQUARE MILLENNIUM COLLECTION FRONT MISSION 3	SQUARE	3800日圓	SLG
	Major Wave 1500 Series BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	Major Wave 1500 Series FORMATION SOCCER '98	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	Major Wave 1500 Series JIPANGU島 命運是由骰子決定？	HUMSTAR	1500日圓	TAB
	★Major Wave 1500 Series CROSS探偵物語1～前編～	WORKJAM	1500日圓	AVG
	★Major Wave 1500 Series CROSS探偵物語1～後編～	WORKJAM	1500日圓	AVG
下旬	■心跳回憶2 Substories~Dancing Summer Vacation~	KONAMI	OPEN價格	AVG
	■龍之子FIGHT	TAKARA	5800日圓	FIG
	■JELLY FISH	VISIT	4800日圓	SLG
9月	■SIMPLE 1500實用SERIES VOL.01轉車指南2000年版	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	沈默的艦隊	講談社	5800日圓(預定)	SRPG
	高2→將軍	ASK	4800日圓(預定)	AVG
	COLIN McRAE THE RALLY 2	SPIKE	5800日圓	RAC
	party & party	HORI	3980日圓	ETC
	GUN BULLET・MARCH	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	BEALUFARES(暫譯)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	村越正海之爆釣日本列島	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	DX MONOPOL	TAKARA	5800日圓(預定)	TAB
	Palor!PRO COLLECTION	日本TELENET	3800日圓	SLG
	PACHINKO&PACHISLOT Palor!PRO	日本TELENET	5200日圓	SLG
	★SPIKE LIBRARY #003全日本職業摔角～王者之魂～	SPIKE	2800日圓	SPT
	★THE BEST BUY OLYMPIA・高砂VIRTUA PACHISLOT III	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	★THE BEST BUY OLYMPIA・山佐VIRTUA PACHISLOT II~實戰美少女攻略法~	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	★THE BEST BUY HEROINE DREAM II	MAP JAPAN	2800日圓	SLG

10月

5日	■Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	■PS ZOIDS(暫稱)	TOMY	5800日圓	SLG
	■KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	FIGHTING ILLUSION K-1GP 2000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	★ARTDINK BEST CHOICE KOWLOON'S GATE～九龍風水傳～	ARTDINK	3800日圓	AVG
	★ASCII・CAUSAL COLLECTION END SECTOR	ASCII	2000日圓	RPG
	★ASCII・CAUSAL COLLECTION柿木將棋 II	ASCII	2000日圓	TAB
	★ASCII・CAUSAL COLLECTION SILVER事件	ASCII	2000日圓	AVG
	★ASCII・CAUSAL COLLECTION虹色TWINKLE	ASCII	2000日圓	PUZ
	★ASCII・CAUSAL COLLECTION PIKINYA！EX	ASCII	2000日圓	PUZ
	★ASCII・CAUSAL COLLECTION麻雀巖流島	ASCII	2000日圓	TAB
	★ASCII・CAUSAL COLLECTION悠久之EDEN	ASCII	2000日圓	RPG
	★ASCII・CAUSAL COLLECTION UFO～A Day in The Life～	ASCII	2000日圓	ETC
	★山佐Digi GUIDE UNIVERSAL R	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
	★山佐Digi GUIDE HYPER RUSH	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
12日	★ARTDINK BEST CHOICE Neo ATLUS II	ARTDINK	2800日圓	SLG
19日	■OH NO!	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	■GUN HOBRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
26日	■SuperLite 1500 Series QUICKS	SUCCESS	1500日圓	ACT
	■SuperLite 1500 Series CRAZY BALLON	SUCCESS	1500日圓	ACT
	■SuperLite 1500 Series SPACE CHASER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	■SuperLite 1500 Series 天下之夢 信長秘錄	SUCCESS	1500日圓	AVG
下旬	■FEVER3 SANKYO公式PACHINCO SIMULATION	ICS	4800日圓(預定)	SLG
	★LITTLE PRINCESS+1(暫稱)	日本一SOFTWARE	3800日圓	RPG
10月	蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	DIORAMS	PONOS	5800日圓(預定)	TAB
	甲腳機甲師團	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！(暫稱)	PANDORA BOX	1980日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！(暫稱)(限定版)	PANDORA BOX	2980日圓	AVG
	三洋柏青哥天堂 4	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	SLG
	WTC	SPIKE	價格未定	RAC
	嗶嗶TRUMP大戰	HORI	6500日圓	TAB
	忍之六	ASTIC TO ONE	4800日圓	TAB
	創造學校！校長先生物語	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	★LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980日圓	PUZ
	★PACHISLOT帝王7	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG

11月以後

11月30日	■SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	■SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
11月上旬	■TALL TWINS TOWER	TECHNO SOLEIL	3800日圓	PUZ
11月	■SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	■SuperLite 1500 Series數獨4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	2980日圓	ETC
	電光火石MICRO RUNNER	SPIKE	價格未定	RAC
	★Eithea	ATLUS	6800日圓(預定)	RPG



製作過《真女神轉生》、《GROWLANCER》等RPG作品的ATLUS，在今年年尾又會再次推出新的RPG遊戲——《Eithea》。遊戲的最大賣點，相信是那些由著名同人漫畫作定七瀨葵所設計的人物吧！除此之外，以人物的感情和精神狀況來決定其戰鬥能力的「LATENT ABILITY VOLTAGE」系統亦是極之新穎。

	★天空之RESTAURANT	MEDIA FACTORY	5800日圓	TAB
12月7日	■RPG創作室4	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
	■音樂創作室3	ENTERBRAIN	5800日圓	SLG
12月下旬	PANDORA MAX SERIES Vol.7 ONI零～復活	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
12月	■PANZER FRONT bis	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG

2000年發售

2000年夏				
	MAESTROMUGIC	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	悠久組曲~All Star Project~	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	靈刻～池田貴族心靈研究所～	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
2000年秋	X DRIVER THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	BLADE ARTS/黃昏之都LULUIE	ENIX	價格未定	AVG
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	★北斗之拳(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
	★KERO KERO KING	MEDIA FACTORY	價格未定	不詳
2000年冬	THE・音樂指揮家 APPEND DISC	GLOBAL A ENTERTINMNET	價格未定	ETC
	SISTER・PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
2000年	■EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	■Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2~Professional編~	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	■Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT

	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG

2001 年發售

1月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
3月	PANDORA MAX SERIES VOL.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
2001 年	■SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	■SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	■SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	■SuperLite 1500 Series NANCRO 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	■SuperLite 1500 Series風水	SUCCESS	1500日圓	ETC
	★SuperLite 1500 Series麻雀 III	SUCCESS	1500日圓	TAB

發售日未定

	掘這裡	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓（預定）	SRPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	PATLABOR THE GAME（暫稱）	BANDAI VISUAL	價格未定	ACT
	Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
	爆彈小子SCOOP THE KID（暫名）	Tears	價格未定	AVG
	Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	雷電DX（暫稱）	SEIBU開發	1500日圓	STG
	ANDAGA HUNTER（暫稱）	E3 STAFF	價格未定	不詳
	Tutankhamen之遺言（暫稱）	WIZARD	價格未定	AVG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MAIN ROTAR（暫稱）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
	BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	pop'n music 4	KONAMI	價格未定	SLG
	歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC
	ROCKMAN X5	CAPCOM	價格未定	ACT
	★不思議刑事	CAPCOM	價格未定	AVG



CAPCOM給一般人的印象都是間專門製作格鬥遊戲的生產商，但有時她也會推出一些令人意想不到的作品。例如這套《不思議刑事》單是看角色的造型，就知道它不是一套「普通」的遊戲，例如主角有著像雞蛋一樣的身形，而同僚則是一隻貓和一隻狗……不過遊戲本身倒是十分正常的偵探類遊戲，別以外表來妄下判斷啊！



由於KONAMI和SQUARE之間在使用棒球員資料一事上出現爭議，因此這套極受PS2機主期待的《劇空間》被迫多次延期。幸好現在雙方已經達成共識，SQUARE終於可以在9月推出這遊戲。不過在9月日本的2000年棒球球季已經接近尾聲，現在才推出1999年資料的棒球遊戲？好像有點那個……

PlayStation 2

8月

10日	■MAGICAL SPORT 2000甲子園	魔法	2800日圓	SPT
	VELVET FILE	DAZ	6800日圓（預定）	SLG
	REISELIED EPHEMERAL FANTASIA	KONAMI	OPEN價格	RPG
	GUNGRIFFON BLAZE	GAME ART	6800日圓	STG
	SURFROID傳說之SURFER	ASCII	6800日圓	SPT
24日	■THE MECHSMITH	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
31日	■三國誌VII	KOEI	8800日圓	SLG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
下旬	Pro麻雀 極 NEXT	ATHENA	4800日圓（預定）	TAB

9月

7日	■劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	6800日圓	SPT
14日	WILD WILD RACING	IMAGINEER	6800日圓	RAC
	G-SAVIOUR	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	ACT
21日	■GAME SELECT 5和	悠紀ENTERPRISE	5800日圓	TAB
	KEYBOARD MANIA	KONAMI	OPEN價格	SLG
	RING OF RED	KONAMI	OPEN價格	SLG
28日	■GRIPER刃牙BAKI最強列傳（暫稱）	TOMY	6800日圓	ACT
下旬	MAGICAL SPORT 2000 GOGOGOLF	魔法	2800日圓	SPT
9月	■AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓	TAB
	■EX桌球	TAKARA	5800日圓	TAB
	SILPHEED THE LOST PLANET	GAME ART	6800日圓	STG

10月以後

10月12日	■井手洋介的麻雀家族2（暫稱）	SETA	5800日圓	TAB
10月下旬	■EXTREME RACING SSX	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT
11月	★SUNRISE英雄譚R（暫稱）	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG
	SILENT SCOOP	KONAMI	價格未定	STG
12月	■機動戰士GUNDAM（暫稱）	BANDAI	價格未定	STG



長出長有的《GUNDAM》系列，現在已變成3D射擊遊戲在PS2上重現！故事的背景為大家最熟悉的一年戰爭編，而玩者則是扮演當中的主角阿寶，駕駛著高達去和自護公國的渣古對決！遊戲的畫面由於有PS2的機能協助，當然是極具真實感，相信各位高達在看了後都一定會心動！

2000年發售

夏	AQUAQUA	IMAGINEER	5800日圓（預定）	PUZ
	SPLASH DIVE（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	■LAKE MASTER EX（暫稱）	DAZ	價格未定	SPT
	Angelique Toris	KOEI	價格未定	SLG
	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	電線（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	價格未定	RAC
	SUPER PUZZLE BUBBLE	TAITO	價格未定	PUZ
	motogp	NAMCO	價格未定	RAC
	★WINNING POST 4 MAXIMUM	KOEI	6800日圓	SLG
	★G1 JOCKEY 2	KOEI	6800日圓	SLG
冬	■機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	■GUITAR MAN	KOEI	價格未定	SLG
	活躍的公主	角川書店	6800日圓（預定）	RPG
	電車GO!系列最新作（暫稱）	TAITO	價格未定	SLG
	CHORO Q HG（暫稱）	TAKARA	價格未定	RAC
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	MIGHT AND MIGIC（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	RPG
	RALLY HARD（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	RAC
	"""1/4"""	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	Neo ATLUS III	ARTDINK	6800日圓（預定）	SLG
2000年	■UNiSON（暫稱）	TECMO	價格未定	ACT
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	GUN HEARTS（暫稱）	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTIONES VIVA ROCKVEGAS（暫稱）	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	MAXMISS RUN=DIM	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	上海four element	SUNSOT	價格未定	PUZ

2001 年發售

2001 年春	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳說 3	SPIKE	價格未定	RCG
	★TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	價格未定	SLG
2001 年	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	SLG

發售日未定

	■TUNING CAR RACING GAME（暫稱）	MTO	5800日圓	RAC
	Shadow of Memories（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	MAXIMO（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ARPG
	鄭問之三國誌	GAME ART	價格未定	SLG
	東大將棋 四間飛車道場（暫稱）	每日Communication	價格未定	TAB
	AI圍棋2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	GRAN TURISMO 2000（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	Z.O.E.（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	聖靈機RAYBLADE 2（暫稱）	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	成為Pilot!2（暫稱）	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
	BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	1 ON 1GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	新COOL BOARDERS（暫稱）	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	玉繭物語2（暫稱）	元氣	價格未定	RPG
	SIDE WINDER MAX（暫稱）	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	3D Real Drive（暫稱）	Vial One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX（暫稱）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡之BATTLE（暫稱）	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA（暫稱）	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3（暫稱）	ENIX	價格未定	RPG

	SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	DRUMMANIA 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	DRUMMANIA 2DX(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	最強東大將棋3(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	決戰2(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	決戰3(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG

Dreamcast

8月

10日	VAMPIRE CRONICLE for Matching Service(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	4800日圓	FIG

雖然在香港不是太受歡迎，但無可否認《VAMPIRE》系列是一套極出色的平面格鬥作品。它在日本有大量忠心的FANS，而且技術水平也十分之高。CAPCOM看準了這點，於是便在DC上推出可以在網上對戰的《VAMPIRE》，而且更是將整個系列都網羅其中！不過由於它只會在網上的直銷服務販賣，所以香港的來貨可能會較少。



由著名AVG遊戲設計者菅野廣之(代表作有《YU-NO》、《EVE burst error》、《EXODUS GUILTY》等禁遊戲)所創作的18禁電腦遊戲《不確定世界之探偵紳士》，將會移植到DC上。當然電腦版中的色情要素將會全部刪除，但故事中仍不會缺少美麗的女性角色啦！

	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	COOL COOL TOON	SNK	5800日圓	ACT
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	SPAWN In The Demon's Hand	CAPCOM	5800日圓	ACT
	GIANTGRAM 2000～全日本職業摔角3榮光之勇者們～	SEGA	5800日圓	SPT
	HELLO KITTY之WAKUWAKU COOKIES	SEGA	2800日圓	PUZ
	來玩職業棒球隊吧NET！	SEGA	5800日圓	SPT
	SEAMAN～禁斷之寵物～(2001年對應版)	SEGA	6800日圓	ETC
24日	RUNE JADE	HUDSON	5800日圓	RPG
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	Prismaticallization	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	AVG
31日	加油日本！奧運2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	音聲認識麻雀JAMAN	VISIT	4800日圓	TAB

9月以後

6日	■CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	CAPCOM	5800日圓	FIG
	★DINO CRISIS	CAPCOM	5800日圓	AVG
14日	Kanon	NEC Interchannel	6800日圓AVG	
	NEO GOLDEN LOGRES	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	6800日圓	RPG
	★ETERNAL ARCADIA LIMITED BOX	SEGA	9800日圓	RPG
21日	■櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	5800日圓	AVG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	★櫻大戰2～求你別死去～初回限定版	SEGA	7800日圓	AVG
28日	■NAPPLE TALE～Arisia in daydream～	SEGA	5800日圓	ARPG
	■LOVE HINA～突然之ENGAGE HAPPENING	SEGA	5800日圓	TAB
	■F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓(預定)	RAC
	DEAD OR ALIVE 2	TECMO	6800日圓(預定)	FIG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	★LOVE HINA～突然之ENGAGE HAPPENING LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	TAB
	★實戰PACHISLOT必勝法！令VPACHI	MAXBAT	4800日圓	SLG
9月	deSPIRIA	ATLUS	價格未定	RPG
	打高爾夫吧！APPEND COURSES SURVIVAL編	SOFTMAX	1980日圓	ETC
	NEPPACHI III@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	4800日圓	SLG
10月	SILENT SCOOP	KONAMI	價格未定	STG
11月	JET COASTER DREAM 2(暫稱)	貧乏SOFT	5800日圓	SLG
	TRICORAL CRISIS	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	RPG
12月	NEPPACHI 2001@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	★探偵紳士DASH！	ABEI	價格未定	AVG

2000年

夏	熱鬥(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
秋	NET de TENNIS(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	1980日圓1	SPT
	青之6號 歲月不待人～TIME AND TIDE～	SEGA	價格未定	AVG
	ECCO THE DOLPHIN ～Defender of the Future～	SEGA	價格未定	AVG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	價格未定	RAC
	SEGA TETRIS(暫稱)	SEGA	2800日圓	PUZ
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE	CAPCOM	2800日圓	RPG
	GUNSPIKE	CAPCOM	價格未定	STG
	CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰	SEGA	5800日圓	ETC
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓	SRPG
	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	叮噹(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	SLG
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	ILBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	HAPPYLESSON FIRST LESSON	DATAM POLYSTAR	4800日圓(預定)	AVG
	再創造職業棒球會！	SEGA	5800日圓	SLG
	POWER SMASH	SEGA	價格未定	SPT
冬	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	燃燒吧！JUSTICE學園	CAPCOM	價格未定	FIG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
	HAPPYLESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
2000年	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓(預定)	SLG
	ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	FANTASY STAR ONLINE	SEGA	價格未定	RPG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	MAGIC the GATHERING	SEGA	價格未定	TAB
今冬	ELDORADO GATE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE 3	CAPCOM	價格未定	RPG

2001年

春	ELDORADO GATE 4	CAPCOM	價格未定	RPG
	★MYSTEREET	ABEI	價格未定	AVG
2001年	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT

發售日未定

	JOJO奇妙之冒險(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
	STREET FIGHTER ZERO III(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
	STREET FIGHTER II X(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
	超鋼戰記KIKAIOH(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	春風戰隊V FORCE 2(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	DARK EYES(暫稱)	NESTICK	價格未定	RPG
	ALU・GU・LATE(暫稱)	TAKUYO	價格未定	SRPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	莎木 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	DYNIMITE ROBO (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	未定
	10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
	pop'n muisc 4(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
	OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	18WHEELER(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	TAB
	HUNDRED SWORDS	SEGA	價格未定	RPG
	★BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG

NINTENDO 64

8月

11日	MARIO STORY	任天堂	6800日圓(預定)	RPG

9月

15日	WWF WRESTLE MANIA 2000(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	8800日圓	SPT
27日	不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	6800日圓	ARPG

11月

	★現代大戰略	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

12月

	POKEMON STADIUM金銀	任天堂	價格未定	ETC

2000年

秋	SPUER BLACK BASS 64	STARFISH	6800日圓	SPT
2000年	■PERFECT DARK	任天堂	6800日圓(預定)	ACT
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓(預定)	RPG
	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG

發售日未定

	BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC

遊戲發售時間表

	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	ROCKMAN DASH	CAPCOM	價格未定	ARPG
	★ECHO DELTA(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	★CUSTOM ROBOT V2	任天堂	價格未定	不詳
	★罪與罰～地球之繼承者～	任天堂	價格未定	不詳
	★動物之森(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	★動物番長	任天堂	價格未定	不詳
	★PANJO和KAZUI之大冒險2(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	★MARIO PARTY 3	任天堂	價格未定	ACT
	★MICKEY'S SPEEDWAY USA(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳

NINTENDO 64 DD

8月

下旬	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年

秋	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG

發售日未定

	薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO POCKET

8月

10日	COOL COOL JAM	SNK	3800日圓	ETC
	DELTA WRAP	IOSIS	3800日圓	PUZ

9月

14日	■BIGBANG PRO WRESTLING	SNK	3800日圓	SPT

10月

26日	NIGERONPA(暫稱)	電腦映像製作所	3800日圓	RPG
2000年秋	infinity cure(暫稱)	KID	價格未定	不詳

發售日未定

	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	SNK CHARACTER RACE GAME(暫稱)	ITL	價格未定	RAC

NEO-GEO

發售日未定

THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	價格未定	FIG

GAMEBOY

8月

10日	筋肉番付GB2～挑戰！MUSCLE CHAMPION	KONAMI	4500日圓	SLG
11日	■KO ～THE PRO BOXING～	ALTRON	4500日圓	SPT
	■Tweety's世界一周 找尋80隻貓！	KEMCO	4200日圓	ACT
	BAY BLADE FIGHTING TOURNAMENT	HUDSON	3980日圓	AVG
	PERFECT CHORO Q	TAKARA	3980日圓	RAC
	好朋友寵物系列3可愛的小狗	M・T・O	3980日圓	ETC
	海底傳說！！TREASURE WORLD	DAZ	3980日圓	AVG
	DONKEY HOTE要出發	ATLUS	4500日圓	ETC
	所先生的世田谷COUNTRY CLUB	NATSUME	3980日圓	SPT
18日	★實踐有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980日圓	TAB
23日	COROCORO卡比	任天堂	4500日圓	ACT
下旬	ELEVATOR ACTION EX	ALTRON	價格未定	ACT

9月

7日	Pop'n Music GB Animation Melody	KONAMI	4500日圓	SLG
8日	■蒼鼠太郎 朋友大作戰	任天堂	3800日圓	ETC
21日	用POKEMON來玩PANEPON	任天堂	3800日圓	PUZ
22日	■POCKET PUYOPUYO~N	COMPILE	3980日圓	PUZ
	我的營地	NAZAT	3980日圓	SLG
28日	beatmania GB GOTCHA MIX 2(暫稱)	KONAMI	4500日圓	SLG
29日	牧場物語GB3 BOY MEETS GIRL	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SLG
	所羅門	TECMO	4300日圓	ACT
	用PUZZLE來決勝負！	NAXAT	3800日圓	PUZ
	SPACE INVADER X	TAITO	3980日圓	STG
下旬	剛太之輕鬆大冒險	RAY UP	3980日圓	AVG
9月	■新世紀EVAGELION麻雀補完計劃(暫稱)	KING RECORD	3980日圓	TAB
	BILLIARD CLUB	ASTRON	4500日圓	SPT
	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	蒼鼠俱樂部	JORDAN	3980日圓	ETC

10月以後

10月16日	★SUPER DOLL理佳 換衣大作戰	VIAL ONE	4300日圓(預定)	不詳
上旬	GB HALOBOT	SUNRISE INTERACTIVE	4300日圓	不詳
中旬	★BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800日圓	不詳
下旬	CHINESE MONSTER(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	不詳
10月	■JET DE GO！	ASTRON	4500日圓	SLG
	飛龍之拳列傳GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ACT
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	血與汗與淚之高校棒球	J WING	4500日圓	SPT
	★GRAND CASINO	ALTRON	價格未定	ETC
	★大刀GB(暫稱)	KEMCO	4200日圓	ACT
11月中旬	去吧！麵包超人～五座塔之王～(暫稱)	TAM	4300日圓	ACT
11月	■仙界異聞錄 準堤大戰～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	■真・女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
	■真・女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
	CROSS HUNTER～AXE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～TREASURE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～MONSTER HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	元祖！動物占卜GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	TALES OF FANTASIA	NAMCO	價格未定	RPG
	★PUZZLE BUBBLE MILLENNIUM	ALTRON	價格未定	PUZ
	★六門天外MONSTER COLLECTION KNIGHT GB	角川書店	不詳	
	★BRAVE SAGA新章ASTARIA	TAKARA	4500日圓	RPG
12月1日	SUPER MIMEL GB MIMEL BEAR之HAPPY MAIL TOWN	TOMY	3980日圓	AVG
	★叮噹之STUDY BOY學習漢字GAME(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ETC
	★叮噹之STUDY BOY九九GAME(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ETC
12月	■薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～大地之章～(暫稱)	任天堂	3800日圓	ARPG
	★SILVERIA FAMILY 2	EPOCH社	價格未定	不詳
	★電車GO！2	CYBER FRONT	5200日圓	SLG
	★SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB

2000年

夏	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
秋	■ROCKMAN X CYBER MISSION	CAPCOM	3980日圓	ACT
	■J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4200日圓	SPT
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	價格未定	RPG
	攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	WIZARDARY	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN之遺產	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY III鑽石之騎士	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY初回限定SPECIAL PACK(暫稱)	ASCII	14800日圓	RPG
	★細小的巨人MICROMAN URBROG戰記2010～多重合體RPG～	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
2000年	忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	POKEMON ATTACK(暫稱)	任天堂	3800日圓	PUZ
	★蒼鼠俱樂部2	JORDAN	價格未定	SLG
	★POP'N POP	JORDAN	價格未定	不詳

發售日未定

	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	★GIMMICK LAND	ALPHA STAR SOFT	價格未定	不詳
	★說話BATTLE	ALPHA STAR SOFT	價格未定	不詳
	★DOKIDOKI傳說 魔法陣咕嚕咕嚕	ENIX	價格未定	不詳
	★咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	不詳
	★POCKET KING	NAMCO	價格未定	不詳
	★怪人ZONA	任天堂	價格未定	不詳
	★TENNIS GB COLOR(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	★傳說之STAFEE(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	★DONKEY KONG 2001	任天堂	價格未定	ACT

GAME BOY ADVANCE

發售日未定

	★黃金之太陽	任天堂	價格未定	不詳
	★KURUKURU KURURIN	任天堂	價格未定	不詳
	★拿破崙	任天堂	價格未定	不詳
	★MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC

Wonder Swan

8月

10日	RING INFINITY	角川書店	3500日圓	AVG
	RING INFINITY(初回限定版)	角川書店	5200日圓	AVG
31日	FIRE PRO WRESTLING for Wonder Swan	加賀TECH	3980日圓	SPT

9月

14日	■超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
21日	勞動CHOCOBO	SQUARE	4200日圓	RPG

12月

	★SOROBAN	naxat	3800日圓	不詳

2000年發售

夏	東京魔人學園符咒封錄	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
2000年	FLASH～戀人君～	光文社	4200日圓	AVG
	GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰右腦(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	GATE DE GET！SERIES TRIPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

2001年發售

2001年春	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	價格未定	AVG

發售日未定

	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB

互動遊戲誌

MULTIMARKETS Int'l Ltd.

HOGS OF WAR

高手示範--豬仔大屠殺

互動遊戲誌第47集
8月4日於互動電視上映

互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com



逢隔周五於互動電視上映

Game Players誠意為DC用家獻上：

DC遊戲攻略全集

140頁名作攻略一網打盡！

◆ 首都高2 ◆ RENT'A HERO ◆ 櫻大戰 ◆ 莎木 ◆ BIO HAZARD: Code:Veronica ◆ D之食桌2 ◆ MARVEL VS CAPCOM 2 ◆ SEGA GT ◆ CRAZY TAXI ◆ VIRTUA STRIKER 2 ver 2000.1

絕對是DC用家必攜之參考書！

隨書收錄：
所有99年9月之後推出的DC遊戲秘技！
DC周邊事件簿
期待新作介紹



7月3日 ON SALE
定價港幣40元正